Svet IGARA 11

Ulazak u igru: Video zona

URIDIUM 2

SHADOW OF THE BEAST 2



Svet IGARA 11

međubroj "Sveta kompjutera"
broj 11, februar 1993.
Cena 4900 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Pomoćnik glavnog urednika
Tihomir Stančević

Urednik izdanja
Nenad Vasović

Stručni urednici izdanja
Vojislav Gašić
Vojislav Mihailović

Likovno-grafička oprema
Brankica Rakić
Rina Marjanović

Naslovna strana
Vojislav Gašić

Saradnici izdanja:
Aleksandar Petrović
Goran Krsmanović
Ivan Obrovački
Gradimir Joksimović
Dušan Katilović
Milan Tatomirov
Nenad Šukalo
Srđan Stanišić
Nebojša Tomčić

Lektor
Dušica Milanović

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Tehnički saradnik
Srđan Bukvić

Telefoni redakcije.
011/ 320-652 (direktan)
324-191, lokal 369
Fax: 320-652
BBS: 329-148 (0-24h)

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Izdaje i štampa NIP „Politika"
Beograd, Makedonska 31
Direktor **dr Živorad Minović**



U OVOM BROJU

Specijalno za „Svet igara 11" iz Kanade

Uđimo u igru

Većina ljudi pri pomenu izraza Virtuelna Realnost *zamišlja kacige i rukavice pomoću kojih igrač odluta u veštački svet. Ne mora uvek biti tako*

Piše ALEKSANDAR PETROVIĆ

Američki dečiji TV–šou *Nick Arcade* nastavak je pionirskih VR koraka firme „Vivid Group" iz Toronta. „Za razliku od običnih VR igara, *Nick Arcade* je interesantan i za gledaoce a ne samo za korisnike", kaže Scott Fishman izvršni producent emisije. „Dve ekipe takmiče se u znanju ili veštini i pobednička ekipa dobija nagrade kao što su putovanja, delovi nameštaja i sl."

Pravila

Timovi su Žuti i Crveni. Cilj u prva dva kruga takmičenja je osvojiti više poena posle čega pobednička ekipa ide u Video Zonu.

Na početku prvog kruga na monitorima se pojavljuje animirani lik Mikey koji se kao u kompjuterskoj igri nalazi na nekom egzotičnom mestu (džungla, nepoznata planeta...). Prostor po kome Mikey može da se kreće je kompjuterski iscrtan i podeljen na kvadrate. Ekipa pomera Mikeyja po jedno polje u željenom smeru. Pomerivši se, Mikey otkriva šta se nalazi na tom polju (pitanje, zagonetka, bonus poeni, nagrada ili Video Izazov). Pitanja i zagonetke su vrlo raznovrsni i nisu vezani za svet kompjutera.

Za tačan odgovor ekipa dobija određeni broj bodova i zadržava kontrolu nad Mikeyjem. Zatim ga ponovo pomeraju u željenom smeru i tako sve dok Mikey ne dođe na ciljno mesto, ili istekne ograničeno-vreme za taj krug igre. Ukoliko Mikey na nekom polju otkrije Video Izazov, jedan od takmičara ima pravo da okuša svoje igračke sposobnosti na nekoj od najnovijih igara iz luna–parkova. Zadatak je u roku od 30 sekundi osvojiti određeni broj bodova. Dakle, pored sreće i znanja takmičari moraju da budu i vešti igrači video–igara.

Drugi krug takmičenja je isti, samo su bodovi duplirani a Mikey se nalazi u nekoj novoj avanturi. Po završetku ovog dela pobednička ekipa ulazi u Video Zonu, glavnu atrakciju *Nick Arcade* šoua.

Video Zona

Ogromna vrata na kraju studije se otvaraju, dim kulja iznutra i pobednici iz prve dve runde ulaze



u Video Zonu gde se susreću sa Virtuelnom Realnošću. U Video Zoni oba takmičara učestvuju istovremeno i trude se da osvoje nagrade (kamere, video–rekordera, putovanja i sl.).

Gledalac ispred televizora posmatra sledeću sliku. Preko celog ekrana se pojavljuje ekran klasične kompjuterske igre – nekoliko nizova stepenice, platformi, poluge u zidu i sl. Međutim, kao glavni likovi pojavljuju se dvoje takmičara iz pobedničke ekipe. Efekat je fenomenalan! Umesto sprajtova živi ljudi postaju deo kompjuterskog sveta, tako da se penju uz stepenice, šetaju po platformama, dodiruju poluge i sl.

Međutim, vremena za švrljanje nema mnogo jer na zvuk pištaljke počinje *IGRA*. Na ekranu se pojavljuju kompjuterski likovi – duhovi, čarobnjaci, kugle, zvezde i sl. Takmičari ubačeni u igru moraju poput Jet Set Willyja, da izbegavaju neprijatelje i uzimaju korisne predmete. Duhovi i ostali tipovi jurcaju naokolo i ukoliko dodirnu igrača oduzimaju mu jedan od pet energetskih poena. Cilj igre je najčešće uzeti nekoliko vrednih predmeta, npr. novčiće. Osim njih moguće je uzeti i časovnik, čime se neprijatelji zaustavljaju na nekoliko sekundi.

Pobednička ekipa ima pravo na tri različite igre u Video Zoni i za svaku uspešno završenu dobija po nagradu. Za sve tri završene igre dobijaju glavnu nagradu.

U čemu je štos?

Sledi objašnjenje efekta Video Zone. Na jednom računaru se nalazi pomenuta grafika – merdevine, stepenice, platforme. Igrači ulaze u specijalnu salu u kojoj se nalaze prave merdevine, stepenice, platforme i sl. Ti objekti su postavljeni na istom rastojanju i istih su proporcija kao njima odgovarajući predmeti na kompjuterskom ekranu. Cela sala, uključujući i objekte, obojena je plavom bojom, zbog takozvanog hroma–ki efekta (vidi okvir), dok su igrači obučeni u bele uniforme. Kamera koja snima igrača je statična i pozicionirana je tako da se objekti u studiju precizno poklapaju sa „kompjuterskim dupli-

kahma" Pomoću video miksete dobija se efekat – takmičar kao deo kompjuterske grafika. Takmičar se penje pravim studijskim merdevinama, a posle obrade signala izgleda kao da se takmičar penje uz kompjuterske merdevine itd.

Duhovi i svi ostali predmeti su deo kompjuterskog programa i pomeraju se kao u klasičnoj video–igri. Kompjuter u slici sa kamere razaznaje igrača kao jedinu „ne–plavu" stvar i softverski određuje njegovu poziciju u svakom trenutku kao za običan sprajt. Položaj igrača proverava se u odnosu na neprijatelje i ukoliko se koordinate poklope, računar oduzima takmičaru jedan energetski poen. Isto važi i za proveru položaja takmičara i korisnih predmeta.



Iza kamere koja snima celu scenu nalazi se veliki monitor koji prikazuje izlaznu sliku sa video miksete – dakle sa kompjuterskom pozadinom i sprajtovima. Takmičari moraju često da bacaju pogled na njega i saginju se, beže ili uzimaju predmete.



Kao što se vidi, 27–godišnji producenti *Nick Arcade*, Kenn Miteff i James Behea dosta se oslanjaju na kompjutere u izradi svog šoua. Interesantno je da su nedavno za to dobili i nagradu američkog Udruženja Televizijskih Stanica za najinovativnije korišćenja opreme.

Sa tehničke strane

Nama najinteresantniji u celoj priči su kompjuteri koji se koriste za izradu efekata. Logično je bilo pomisliti da su to neka moćna grafička stanice, međutim, reč je o Amigi. Naravno, ne jednoj.

Pet Amiga 3000 stvara i u potpunosti kontroliše igrački deo prva dva kruga takmičenja sa crtanim likom Mikeyjem, dva CDTV–ja su zaduženi za kontrolu bodovanje, jedan Mac IIcx proizvodi raznovrsne MIDI zvučne efekte koji prate događaje u toku igre. Video Zonu kontrolišu još



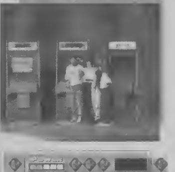
Hroma-ki efekat

Video efekat zvani Chroma-key ili Ultimatte zasnovan je na mešanju signala dve slike po kriterijumu obojenosti delova jedne od tih slika jednom određenom bojom (chroma). U video–miksetí se potom svaka tačka te određene boje prve slike zamenjuje pripadajuće pozicioniranom tačkom druge slike. Najjednostavniji primer je spiker iza čijih se leđa nalazi slajd ili neka druga slika koja svakako nije sastavni deo studijskog dekora. Ustanovljeno je da je plava boja najpogodnije za hroma–ki efekat, jer boja ljudske kože sadrži najmanje plave.

dve „nabudžene" Amige od kojih su na jednu povezani digitelizator i kamera (za snimanje i digitelizovenje takmičara u plavoj sali)

Ovoliki broj kompjutera nije jednostavno povezati za zadatak koji mora da se obavlje u realnom vremenu Ceo šou se snima iz jednog dela tako da računar ne sme da kasni se efektima i rezultatima U toku prve sezone većina grafike je bila smeštana na magnetoskopskoj (video) traci i po silnim datotekama koje sadrže samo po jednu sliku Takav način rada bio je neverovatno mukotrpan zbog brzine kojom se odvija šou a porad toga eudio/video efekti su bili znatno lošiji Zato su za novu sezonu producenti calu grafiku prebacili na laserski disk povezan na jednu od Amiga Kada takmičar igrajući prva dva kruga, izabera da Mikey krene u odradenom smeru, operater na Amigi samo pritisne kursorsku strelicu u tom smeru i cela animecija zajedno sa zvukom momentelno se izvrši

Na laserskom disku nalazi se i 14 igara za Video Zonu e u jednoj emisiji igraju se tri slučajno izabrane Na pitanje šta bi još trebalo promeniti i popraviti u budućnosti producenti kažu „Svesni smo da smo napravili nešto uniketno Ali nećemo biti srećni dok ne izvedemo da takmičar u Video Zoni može da trći kroz skrolujuću igru Ono što za sada imamo kao projekat na papiru sigurno ce zapanjiti ljude."







Otac svih leminga





Simpatična i zarazna mozgalica LEMMINGS ušla je u legendu kompjuterskih igara. Dave Jones je autor originalne igre i nastavka koji je upravo završen

Originalni LEMMINGS-i zvanično su se pojavili na zapadnom tržištu januara 1991 Posle nekoliko meseci bombastog reklemiranja i promovisanja demoe Dave Jones je se svojom ekipom „DMA" zedovoljno protrljao ruke jer je prodaja igre oborila sve rakorde Ocena sa svih strana bila je čista desetka *(otprilike toliki je bio i broj dnevnog/noćnog utroška vremena koje su izvesni članovi redakcije provodili uz ovu igru prim ur.)*

Sama ideja LEMMINGS-a je jednostavna – provesti grupu leminga od ulaska do izlaska sa nivoa Na putu se nalaze razne prepreke a leminzima je moguće dodeliti razna fizičke mogućnosti No igra je definitivno imala Nešto jer su se igrači prosto pomemili Posle originalne igra (120 nivoa) usledilo je i nakolicina dodatnih nivoa (120+4) e Nove godina je donela i originalni nastavak LEMMINGS 2 THE TRIBES Evo šta o tome kaže Dave Jones

● **Zašto leminzi? Šta je toliko specijalno u samoubilačkim nakazicama plavog tela i zelene kose?**

Dave: U igri LEMMINGS prvo je došla vizuelna strane igre, pa tek za njom cela ideja Neko se igrao enimacijom u DPAINT–u III (program za crtanje) Napravio je hordu sitnih ljudi kako se penju do vrha planine gde ih ubija pištolj Jednostavno video sam igru u tome Ubrzo smo se dogovorili da cilj bude spasavanje tih malih ljudi, koje smo vramenom zamenili leminzima

● **Kako se rodila ideja za indirektnu kontrolu leminga?**

Deve: Na to smo se odlučili da bismo igru napravili jednostavnijom U većini igara kontrole je diraktna pa smo zato želeli da napravimo jednu u kojoj će lik sam da krena e igrač može da radi šta hoće ima potpunu kontrolu nad celim igračkim delom

● **Da li ste očekivali tako veliki hit?**

Dave: Zapravo ne Očekivali smo uspeh ali ne u ovolikoj meri Bilo je zanimljivo raditi na projektu pa čak i pri samom kraju što je bio očigledan znak da smo na pragu nečeg značajnog

● **Koliki je bio pritisak da se napravi LEMMINGS 2 i da, naravno, bude još bolji?**

Dave: Bilo je očigledno da je nastavak neophodan Samo, problem je bio kako ga napraviti dru-

Lemmings

gačijim boljim a istovremeno da ostane LEMMINGS Probali smo da povecamo leminge; da napravimo više arkadnu igru Medutim na kraju smo se vratili originalnom koncaptu Kod nastaveka postoji jedno pravilo – ljudi na žele da odu daleko od osnovne ideje all ne smaju da budu ni razočarani i kažu „Ah samo su dodali nake cake"

● **Da li se brineta da će ljudi biti razočarani aa novom igrom?**

Dave· Pa pribojavamo se Jer ako pogledate slike iz LEMMINGS 2 igra ne izgleda specijalno, ili naročito različito od originala Ali, ne zaboravite da ni slike originalnog LEMMINGS-a nisu obećavala naku posabnu igru Tak kada su ljudi počeli da je igraju, postalo je jasno koliko je dobra. Ponovo smo napravili damoe koji se mogu odigrati tako da ljudi mogu da probaju igru i uvere se koliko ja dobra

● **Koje au prednosti LEMMINGS 2 u odnoau na original?**

Dave: Ima puno više interakcije sa stvarima u pozadini, i dosta interakcije madu samim leminzima, što nije bio slučaj u prvom delu Sada ukupno postoje 64 različite funkcije leminga sa hiljadama mogućnosti za kombinacija Završavanja nivoa više nije ograničeno i možda postoji stotine načina da se naki nivo završi

● **Da li su laminzi i dalje onako ranjivi?**

Dave· Da, još uvak mogu da poginu ali sada je za to neophodan pad sa veće visine Pored toga mogu da budu ošemućani, kao i oboreni Dosta smo sa potrudili oko njihovih povreda

● **Da li mialite da ća uapeh nastavka biti ravan originalu?**

Dave· Nadamo se Realno gladano, ne vidim zašto da ne Jer, nastavak daje više raznovrsnosti U prvom delu nije bilo razloga zbog kojeg bi igrač ponovo igrao prvi nivo, kad ga jednom završi U nastavku stvari nisu tako jednoobrazne Leminzi spašeni na jadnom nivou prelaze na sledeći na primer Hteli smo da pobegnemo od klasičnog *„Ili si završio nivo ili ne"* principa igranja

● **Da li ima nekih mana u LEMINGS 2?**

Dave· Samo jedna Ne mogu da smislim način kako da napravim verziju za dva igrača To je loše jer sam i sam ljubitelj takmičarskih igara Možda cemo objaviti potpuno novu varziju za dva igrača ukoliko smislimo način kako da priagodimo koncept igre

● **Kakva budućnost predstoji leminzima i „DMA"?**

Dave. Ne sumnjam da će biti i treceg nastavka igra Međutim mislim da će to biti malo kasnije u budućnosti Bilo je teško naći ideja i za prve dve igre Do tada „DMA" pnpreme WALKER HIRED GUNS i jos nekoliko dobrih igara

Aleksandar PETROVIĆ
(Izvor Amiga Format)

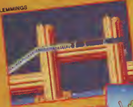
CHRISTMAS LEMMINGS



LEMMINGS 2 – THE TRIBES



LEMMINGS







OH NO! MORE LEMMINGS!





AMIGA BUDUĆNOSTI

Hoćemo, možemo bolje

U poslednje vreme tržište se prilično uzburkalo zbog novih modela Amige. Tehnologija i dalje neumoljivo grabi napred, a evo kakvu Amigu možemo očekivati u skorijoj budućnosti, recimo, u toku 1995. godine

Priredio Aleksandar PETROVIĆ

Dolazak Amige na svetsko tržište predstavljao je revoluciju u računarskoj industriji. U roku od samo godinu dana (1985–1986.) originalna Amiga 1000, sa 256 K RAM–a i cenom od 1500 funti, zamenjena je sa A500, od 512 K RAM–a po ceni od samo 500 funti.

Pretpostavljamo da će 1995. godina doneti novu „osnovnu" Amigu, kao što je do sada bila A500. Pošto će to biti desetogodišnjica stare, „izumrle" A1000, nazovimo tu novu Prijateljicu istim imenom.

Postoje tri osnovna razloga zbog kojih bi Amiga trebalo dosta da se promeni u narednih par godina. Prvo, već se sada nazire novi standard u osnovnoj konfiguraciji, uvođenjem AA čipova. Drugo i, čini nam se još važnije, jesu bitne promene na polju tzv. „kućne zabave": cela koncepcija igara u fazi je promene, naročito na tržištu SAD, koje i diktira svetske standarde.

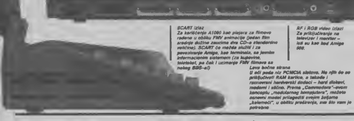
Cela koncepcija igara u fazi je promene, naročito na tržištu SAD – softverskim firmama više se ne isplati da proizvode igre na disketama

Treći razlog je, manje–više uobičajen za sve nove proizvode – nova tehnologija. Jer, kako vreme odmiče, kompleksne tehnologije postaju sve jeftinije, pa će tako biti i sa Amigom.

Iz firme „Commodore" do sada nije bilo nagoveštaja da bi Amiga u budućnosti mogla da bude prenosna, ali bi to bila logična posledica pojeftinjenja tehnologije ovakvih računara

Šta sa flopijem?

Ništa, glasio bi jednostavan odgovor. Logično je pretpostaviti da A1000 neće imati flopi drajv, nego umesto njega CD–ROM. Možda ovo deluje preterano, ali razmislite dobro. Ukoliko se softverskoj firmi ne isplati da proizvodi igre na, recimo, disketama – prestaće da ih proizvodi. Neka tako uradi par glavnih firmi i kompjuter je automatski osuđen na propast. Zato se proizvođači hardvera trude da izmisle nov način skladištenja podataka, kao što je, recimo, CD–ROM.



Mrežni priključak
U ovaj priključak stavlja se mrežni kabl – nova Amiga ima ugrađen ispravljač, koji će služi i za punjenje ugrađenih akumulatorskih baterija, ako ste ih utakli u prostor sa donje strane računara, bivše mesto za proširenje memorije

Serijski i paralelni portovi
Postojeći priključci su usvojeni kao standard za printere i komunikaciju, i verovatno će ostati nepromenjeni.

Konektor za disk drajv
I dalje će postojati potreba za običnim disketama. Godine 1995. još uvek će biti prerano za optička diskove sa čitanjem i pisanjem.

Audio izlazi
I dalje postoje standardni „činč" izlazi za zvuk. Međutim, pošto ima ugrađen CD drajv, ova Amiga može i da reprodukuje muziku sa CD–a

SCART izlaz
Za korišćenje A1000 kao plejera za filmove rađene u obliku FMV animacije (jedan film srednje dužine zauzima dva CD–a standardne veličine). SCART će možda služiti i za povezivanje Amige, kao terminala, sa javnim informacionim sistemom (za kupovine, teletekst, pa čak i uzimanje FMV filmova sa nekog BBS–a!)

RF i RGB video izlazi
Za priključivanje na televizor i monitor – isti su kao kod Amige 600.

Leva bočna strana
U oči pada niz PCMCIA slotova. Na njih će se priključivati RAM kartice, a takođe i raznovrsni hardverski dodaci – hard diskovi, modemi i slično. Prema „Commodore"–ovom konceptu „modularnog kompjutera", možete osnovni model prilagoditi svojim željama „kalemeći", u obliku proširenja, sve što vam je potrebno



Amiga 1995 godine Verovatno će se na tržištu pojaviti novembra 1994 zbog Božićnih praznika Nazvali smo je A1000 u čast desetogodišnjice pojave prve Amige, koja je nosila istu oznaku Po izgledu liči na na Amigu 600 iz 1992 uz ugrađen CD drajv i poklopac sa kolor LCD [illegible]

[illegible] LCD ekran
Tipičan primer tehnologije čija [illegible] cena u sledećih nekoliko [illegible] pasti toliko da će se ugrađivati i u jeftinije modele računara Radi se o ekranu sa [illegible] aktivnom matricom (active matrix), što znači da svaki [illegible] ima ugrađen sopstveni upravljački element, pa je slika [illegible] brzo se obnavlja Ekran je ugrađen u poklopac i sklapa se prilikom prenošenja računara

[illegible] ROM drajv
CD ROM je medijum koji će zameniti diskete i kertridže kao medijum za „zabavni softver" – igre U osnovnoj varijanti mašina će verovatno, imati samo SD drajv mada će spoljašnji flopi disk drajv moći da se dokupi

„Commodore" će u skorije vreme predstaviti još savršeniji grafički set čipova, koji će moći da prikaže svih 16 miliona boja. Pitanje je je samo da li će do 1995. postati dovoljno jeftin za korišćenje u osnovnom modelu Amige

Poslednjih godinu–dve CD–ROM drajvovi mogli su da se nabave isključivo od nezavisnih proizvođača Međutim teorija o softverskim firmama pokazala se kao tačne, tako da su, jedan za drugim PC, Macintosh i, nedavno Amiga (A570) dobili originalne CD–ROM drajvove

Osim toga najčeće pominjane reč na sastancima šefova softverskih kompanija jeste *piratovanje*

Već desetak godina smišljaju se raznorazni načini za sprečavanje kopiranja igara CD je za sada, jednostavno i elegantno rešenje tog problema

Budućnost se zove CD

Što se nove tehnologije tiče već smo pisali o FMV (Full Motion Video), načinu za istovremeno prikazivanje animacije (25 slika u sekundi, palete od 16,7 miliona boja) i visoko kvalitetnog zvuka FMV je, za sada, u povoju, ali će sigurno biti zastupljen u sledećoj generaciji računara, uključujući i Amigu

Ukoliko ste pratili tekstove u „Svetu kompjutera" o CD–ROM drajvovima verovatno ste zapazili da su prilično spori Međutim nedavno je ekipa stručnjaka po imenu Motion Picture Expert Group

stvorila novi standard o kompresovanju podataka na CD–u Tako je omogućeno da se ne običen disk snimi 72 minuta filma Zneći, uskoro bi video–klubovi ne Zapadu (možda i kod nas?) mogli da iznejmljuju filmove ne po dva kompakt diske! Za sada neme plejera koji bi to prikazao, eli ukoliko bi Amiga mogle da proizvede FMV filmovi bi direktno mogli da se gladaju preko Amige

Neravno, Amiga opremljene CD–ROM drajvom moći će de reprodukuje i muziku sa diske, tako da bi umesto kompjutera, ona mogle de bude i video–rikorder i deo kućnog ozvučenja

Što se flopije tiče, logično je očekivati de će i dalje moći da se konste Medutim, verovatnije je da će se ze snimanje podetake koristiti RAM kartice sa beterijame, ukoliko do tede postanu dovoljno jeftine

Unutrašnjost

Sada je već sigurno de će „Commodore" u skorije vreme predstaviti još savršeniji grafički set čipova, koji će moći de prikaže svih 16 milione boje Pitenje je je samo da li će do 1995 postati dovoljno jeftin da bi mogao biti korišćen i u najjeftinijoj Amigi

Neravno, novi čipovi zahtevaju da i mikroprocesor bude 32–bitni, što znači de bi A1000 imele u sabi Motorolu 68030 Ova kombinecije sade možde deluje veome skupo, medutim u „Commodora"–u tvrde da već danes mogu de proizvedu takvu Amigu, po prodajnoj ceni manjoj od 500 funti Madutim „Nema smisle praviti 32–bitnu arhitekturu bez bar 2 MB RAM–a," izjavili su

Dakle, pored nevedanih karakteristike, A1000 će sigurno imati bar 2 MB, proširivo do 32 MB, zbog 32–bitnog procesora

Sistem i ostaie sitnice

Što se samog Workbencha tiče, verovetno se neće isporučivati ne disku Jer, vać Kickstart 2 (u A500+ i A600) ime u ROM–u nekoliko CLI komandi koje su ranije bile ne disketi Zato je logično očekivati da će se Workbench dobijati ne PCMCIA ROM karticama

Na Amigi 600 po prvi put je predstavljem PCMCIA slot To je slot sličan expansion portu ne A500, i na njega ja moguće povezeti hard–diskove, čitač magnetnih kartica, modem itd Ono što je nejvažnije jeste de je, ze razliku od expansion porta koji je blo „Commodora"–ova tvorevine, PCMCIA slot potpuno kompatibilan sa svatskim PCMCIA standardom To znači da će svi računari koji imaju ovej slot, uključujući I Amigu, moći de konsta iste hardvarske dodatke A1000 će, logično, imeti nekoliko PCMCIA (ne nešoj slici četiri), kako bi sa jednostevno priključilo više dodeteke

Ako ste pomislili da će se igre nalaziti na megnatnim karticama, verovatno ste se prevarili To će možda biti siućej u prvo vreme, dok igre budu zeuzimale „samo" par megebajte memorije Medutim, kompleksne igre od nekoliko stotina megebajte prodevaće se isključivo ne CD–u

Portabi model?

Ne zednjoj etrani računara biće nejmanje promene, jer paralelni, serijski i flopi port ostaju isti, eudio i video izlaz takode Jedino će možda biti dodet SCART konektor

Osim PCMCIA slote, A600 je uvala i IDE konektor za hard–diskove IDE je standard koji teži de oduzme tržišta rasprostranjenom SCSI IDE diskovi su veoma mali, i logićno je očekivati da će se, uz doplatu, montirati unutar Amige, keo što je to zepočeto sa A600

To nas dovodi do vaoma važnog pitenja eko A1000 bude imale ugraden CD–ROM drajv i herd–disk, da li možemo očekivati prenosivu Amigu?

Verovatno je de će postojeti i stoni i prenoeivi model Jer, prenosivost nije više samo dobra ideja – poslednjih nekoliko godina pokazalo se de je Amarika preplavljene pranosivim igračkim konzolame firmi „Sege" i „Nintendo" Dakle, možda će „Commodora" de uleti u borbu I za to tržište

Ako tako bude, A1000 će imati i kolor LCD ekran jedinica za nepajenje biće ugradena u kućište, a prenosivi model zahteva još I mesto za betenja Beterije će verovetno biti postavljene na mesto sadašnjeg slote ze proširanja memorije – on će biti suvišan kede počne pnmena PCMCIA slota Pošto je TV moduletor ugradan u A600, očekujemo de će ge I A1000 posedovati, keko bi kod kuće igrač mogao de uživa ne valikom ekranu

Cena

Ako ste pažljivo pratili tekst, složićete se sa zaključkom da samo CD–ROM, LCD ekran, vaća kućište i hard–disk (ukoliko konsnik dopleti) po ceni treba da razlikuju A1000 od današnje A600 Pošto je poznato da osnovni model Amige nije skuplji od 500 funti, varujemo de će i A1000 imati tu cenu Živi bili, pa vidali!

AMIGA BUDUĆNOSTI

Ljudi od reči „Commodore"

Kelly Sumner, novi direktor „Commodore UK", govori o planovima za Amigu CDTV

Priredio Aleksandar PETROVIĆ

Druga polovine protekle godine donela je nekoliko novine u firmi „Commodore" Nejvažnije je, svakako, smene na samom vrhu. U evgustu je Steve Franklin, dotedešnji direktor britanskog dele kompenije, dobio novo radno mesto – direktor marketinge CDTV za Evropu Ne njegovo mesto je došao mledi I energićniji, čovek eksplozivne kenjere, Kelly Sumner Šte novi „šef" misli o budućnosti firme, i, pre svega, Amige, kao ključu uspeha

● **Kako je zepočele vaše karijera u „Commodore UK" (britaneki ogranek firme)?**

Kelly Sumnar: U kompaniji „Commodora" zaposlio sam se 1979 godine, jer su u njoj nudili obuku ze inženjera elektronike Većine prvih poslova se svodila na izradu kalkuletor, satova, elektronskih šahove itd Zatim sam započeo rad na VIC 20, pa ne C–64

● **De li je enegdota o vašem tadašnjem unepređenju letinite?**

Kelly Sumner: De U to vreme sam bio običen sarvisni inženjer, I jednog dene sam otišao kod direktora „Commodore"–a, zahtevajući bolje radno mesto, ili dajem ostavku

● **Zatim ete pristupili projektu Amige 1000?**

Kelly Sumner: Da Bilo je teško, vrlo teško Ne mogu de kažem de je to bio nejuspešniji proizvod svih vremene Prodevali smo ga za 1500 funti sa jednim disk–drajvom, i 1700 funti sa dve Ali, bile je to dobra mešine Prodali smo oko 14000 te prve godine

● **Keko je Amige napravila ovekev uapah?**

Kelly Sumner: Keo što moj prethodnik Steve kaže, Amige je imele „Auu!" faktor Grafički i zvučno bile je nekoliko godine ispred svog vremene Zatim je kvelitet herdversko–softverske podrške zainteresoveo stručnjake Počeli su de govora sva nejbolje o njoj, i ljudi su zatim počeli da kupuju Amige

● **Šte očekujate, koliko dugo će Amige trejeti?**

Kelly Sumner: U poslednje vreme smo ne tržište uneli nove mešine, i nova čipova, i to je tek početak Ne vidim zbog čege bi prodaja Amige stale Evo i pnmera koliko je moje poverenje u Amigu „Commodora" je vać duže vreme sponzor fudbalskog kluba



Prošlost i sadašnjost Kelly Sumner i Steve Franklin

Chelsea Madutim, ove sezona sam žaleo da ga promenim u „Amiga", ali nije bilo dovoljno vramana. Sigurno ćemo to učiniti za sledaću sazonu

Kad govorim o budućnosti Amiga, to više naće biti Amiga 500, verovatno ni 600, jer ko zna kakve ćamo računara imati za 10 godina? U svakom slučaju, zadržaćamo kompatibilnost sa starijim modelima Ako sutra napravimo Amigu 9000 njen kupac će moći da koristi stare programe sa A500

● Da li ja A600 napravljana isključivo za evropsko tržište?

Kelly Sumner: U „Commodora"–u postoje dve vrste razvoja Čipova razvijaju Amarikanci Oni su zaduženi za stvaranja osnovne mašine Jednom su došli na sastanak evropskog dala firma i rekli „Napravili smo divan set novih čipova Kakvu ćemo mašinu da baziramo na njima – koliko mamonja, kakva intarfejsa, kućišta?" I tako se krairaju nove Amige Jer, ne zaboravite da sa oko 85% „Commodora"–ovog biznisa vrši u Evropi

● Kako ja tržišta dočekalo pojavu A600?

Kelly Sumner: Tržišta se uvek uzburka kada se dogodi promena Pogotovo na nečemu kao što ja A500 koju su volali milioni ljudi Na sreću, prodaja pokazuje da A600 odlično napreduja, tako da očekujemo lepu budućnost U toku prošla godine smo canu spustili sa 400 na 300 funti i odziv tržišta ja neverovatan Prodaja prva nedalja je skočila četiri puta i, što ja još važnija, u narednim nedeljama je zabalažan još veći skok čak do četiri i po puta

„Verujem da će budućnost igračke industrije biti bazirana na CD Prvo, kod CD–a nema piratovanja. Drugo, kertridži će uvek biti skuplji od diskova. Treće, proizvodnja kertridža uzima 3 meseca, a CD može da se otisne u roku od 48 časova Firme moraju da pređu na CD."

● Nedavno je otvorena prva fabrika Amiga u Velikoj Britaniji?

Kelly Sumner: Da, za sada proizvodimo A600 u Škotskoj Kad kažam „proizvodimo", ne mislim na sastavljanja, nego na stvarno proizvođanje, od početka do kraja Sve Amiga koja su se pojavila pred Božić napravljene su u Britaniji Proizvodnja sa vrši pod firmom koja nosi naziv „SCI", a ne „Commodora UK" Cilj im ja da u budućnosti proizvoda sve modele Amiga u Škotskoj

● Šta mislite o igrama na kompakt disku?

Kelly Sumner: Verujem da će budućnost igračka industrija biti bazirana na CD Igre tranutno zauzimaju sve viša disketa, što se odražava na višu canu Pored toga, kod CD–a nama piratovanja Što sa tiča proizvođača konzola, kartridži ća uvek biti skuplji od diskova Zatim, proizvodnja kartridža uzima 3 maseca, a CD može da se otisna u roku od 48 časova Firma moraju da pređu na CD

Igre su postale toliko velika da, racimo, „Psygnosis" već 18 masaci pravi MICROCOSM Ali, mi smo je finansirali da bismo pogurali prodaju CDTV, i ona ća biti naša vlasništvo Da bi igrač odigrao calu igru od početka do kraja, traba da igra tri sata baz prestanka

● Šta ja sa glasinama o „Commodora"–ovom hardvarskom PC amulatoru za A600?

Kelly Sumnar: Prvo ćemo na tržište da izbacimo PC 386SX/25 amulator za Amiga 1500, 2000 i 3000 Imaće 2 Mb RAM, koji ća moći da konste bilo PC ili Amiga Koštace oko 250 funti Tranutno radimo i na sličnoj stvari za A500, ali sam pradložio drugu canu

● Šta ja sa konkurencijom? Da li sa plašite Atari Falcona, ili Philipa CD–I?

Kelly Sumner: Na smatram da nam ja Falcon pratnja Konkurencija je konsna, i može samo da pomogna kupcima Ali lično smatram da Falcon nača imati uspaha Imam slično mišljenja i o CD–I Cala CDTV tahnologija razvijena u SAD, i mi (britanski dao) nismo imali nikakvog udala Slušali smo šta nam kažu „Ovako traba da prodajata, ovako raklamirate, ovo traba, ovo ne" Tako smo i uradili Elam, posle skoro osam mesaci smo shvatili da tu ne ide tako, pa smo CDTV nazvali Amiga CDTV, napravili tastaturu, disk–drajv i ostaio Očigledno ja to urodilo plodom Multimadia Pack (CDTV sa tastaturom i drajvom) se prodaja po Evropi pet do šast puta viša nego CD–I Budućnost CD nija u CD–I protiv CDTV, jar smatram da ća „Philips" obustaviti ceo projekat Druge veća firme koje su obećale podršku CD–I dolaza na tržište samo ako je ono već oformljeno Sve dok „Philips" ne proda značajan broj mašina, bar 200–300 hiljada, „Sony" nača uložiti novac

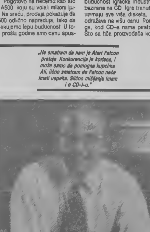
● Na kraju, da li ćamo uskoro videti još novih Amiga?

Kally Sumnar: Da, nekoliko, u sledaćih godinu dana U pripremi ja i novi „AAA" čip set



„Toliko verujem u Amigu, da sam ove sezone hteo da promenim dresove fudbalskog kluba Chelsea, čiji je 'Commodore' sponzor, u 'Amiga', ali nije bilo vremena. Ispravićemo to."

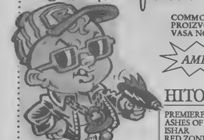
„Ne smatram da nam je Atari Falcon pretnja Konkurencija je korisna, i može samo da pomogne kupcima Ali, lično smatram da Falcon neće imati uspeha. Slično mišljenje imam i o CD–I–u."



Kelly Sumner, novi direktor „Commodore UK"

Amiga software & hardware

KONTIKI



COMMODORE JE PRESTAO SA PROIZVODNJOM AMIGE 500.
VASA NOVA PRIJATELJICA JE:

AMIGA 1200

BRŽe
BOLJe
JAČe

HITOVI ZIME 92/93

PREMIERE	3D 1M
ASHES OF EMPIRE	3D 1M
ISHAR	2D
RED ZONE	2D 1M
UGH!	1D 1M
SHADOW OF THE BEAST 3	2D
LOTUS ESPRIT III	2D 1M
ZOOL	2D 1M
PUSH OVER	2D 1M
PINBALL FANTASIES	4D
FIRE FORCE	2D
NO SECOND PRIZE	1D 1M
THE LEGEND OF KYRANDIA	9D 1M
GOBLINS II	3D 1M
SABRE TEAM	2D 1M
SENSIBLE SOCCER V1.1	2D
CURSE OF ENCHANTIA	4D 1M
PUTTY	3D 1M
ALIEN BREED NEW EDITION	2D 1M
INDIANA JONES 4	11D 1M
THE HUMANS	3D
KGB	5D 1M
FLASHBACK 100%	4D 1M
WING COMMANDER	3D 1M
HISTORY LINE	7D 1M
DARK SEED	7D 1M
STREET FIGHTER II	4D 1M
BEST OF THE BEST	2D 1M
NICK FALDO GOLF	2D 1M

AMIGA 4000/040/120HD/6Mb
AMIGA 1200/020/30HD/2Mb
AMIGA 600/2Mb

Memorija 0.5Mb sa satom - 80 DM
Memorija 1Mb za A600 - 150 DM

DISKETE 3.5" HD NN - 1.1 DM
(popust na vece kolicine)

MEMORIJA ZA A1200 - 4Mb
MATEMATICKI KOPROCESOR ZA AMIGU 1200

SUPRA MODEM 2400 - 280 DM
EXTERNI DISK DRIVE - 200 DM
TRAFO ZA A500/500+ - 150 DM
DISKETE SVIH FORMATA
PALICE ZA IGRU (kvalitetne)

PROGRAME SNIMAMO NA SONY DISKETAMA PO CENI NO NAME !!!

011-154-836 D.Vukasovića 82/29
11077 Novi Beograd

BBS MOONLIGHT
14400 - 38400 bps
23oo - 07oo h

SKOPJE 091-206-815

MALI OGLASI

VLASTA M SOFT

Najbolje stare i najnovije igre na kaseti i disketi, pojedinačno i komplet za COMMODORE 64/128. Katalog besplatan 11080 ZEMUN, GARIBALDIJEVA 4/26, 011/104-938

POPRAVLJAM i otkupljujem ispravne i neispravne COMMODORE 64, diskove, kasetofone, džojstike i ostalo

Prodajem kasetofon i dva džojstika !

MOSAD C64/128. Najstarije i najnovije igre i programi za kasetofon i disk. Zaboravite LOAD ERROR. Besplatan Katalog. Najniže cene. **Tel. 011/326-879**

Good Micro Soft, najjeftinije igre za Amigu Proverite **Tel. 011/254-64-38**

Mixa Soft

Najnovije igre za AMIGU po pristupacnoj ceni!

Milan Tatomirov
Ul. Kumodraska 99/35
Vozdovac
11000 Beograd
Tel. 011/471-964

Amiga

AMIGISTI - Najnovije igre po najnižim cenama u gradu. **Tel. 011/143-481**

najpovoljniji softver i hardver

amiga

Milićević Dejan Majdanska br 8
27 Mart br 26
Tel 011/777 309 ili 332 876
PREKO 1000 KUPACA SU GARANCIJA KVALITETA

World of games

Miroslav Kekić
Igmanska 14
Zvezdara
011/444-6182

ARTUR SOFT

AMIGA AMIGA AMIGA

Pet godina sa vama. Do sada ste se uverili u nasu aktuelnost i raznovrsnost. I dalje nastavljamo da izbacujemo najnovije svetske hitove, medju igrama i usluznim programima, cak i pod embargom. Preko 4000 disketa garantuje vam izbor, a hiljade zadovoljnih kupaca govori o kvalitetu rada.

*** A SADA PAŽNJA ***

Povodom 5 godina saradnje sa vama

!!! POKLON !!!

Svaka 5 disketa je

BESPLATNA

Za katalog i sve druge informacije o novostima sa svetskog trzista softwera i hardwera pozovite; ne mojte se ustrucavati.

011/237-11-01 011/237-11-01

ARTIKO NEBOJSA-VOJVODE STEPE 251-11000 BEOGRAD

I.C.S. - ATARI ST

KAO ČLANOVI VODEĆE EVROPSKE GRUPE I.C.S. NUDIMO VAM NAJVEĆI IZBOR NAJNOVIJIH IGARA, USLUŽNIH I MIDI PROGRAMA KOJE DOBIJAMO PRVI U JUGOSLAVIJI. PROGRAMI STIŽU SVAKE NEDELJE. TRENUTNO IMAMO:

IGRE: Guy Spy (kao Space Ace), Super Cauldron, OXYD 2 (bez šifara), Street Fighter II Dark Seed, Flashback, Wing Commander, Tomato Game, KGB, WWF Wrestlemania II, Lethal Weapon, Indiana Jones and Fate of Atlantis, Gunship 2000, Hook, Lotus Turbo Esprit III, Vroom II, Ishar, No Second Prize, Bargon Attack, Living Jigsaw, D-Day, Sabre Team, Cool World, Castles, Rampart, Theatre of War, Motorhead, Goblins II, Bunny Bricks, Striker, Ambre Star...

Dok ovo čitate verovatno je stiglo još noviteta! Proverite da li imamo igre koje vas interesuju!

Mitrović Miloš
Brace Jerkovic 123
11040 Beograd
011/463-741

OCTOPUS
Jeković Branko
Siniše Stankovića 16/2
11030 Beograd
011/512-170

M&S Soft

AMIGA

- Veliki izbor programa
- Snimanje sa verifikacijom na Vašim ili našim disketama
- Kvalitetna i brza usluga
- POPUST 10+1
- Tražite besplatan katalog

DISKETE
NAJPOVOLJNIJE CENE
3.5DD i 3.5HD

Miša Nikolajević
III Bulevar 130 / 193
11070 Novi Beograd

tel. 011/146-744

GREMLINSOFT

AMIGA & COMMODORE 64

AMIGA : Nudimo veliki izbor igara i usluznih programa (>2000 disketa),od najstarijih,koje samo mi imamo,do najnovijih hitova! Garantujemo vrhunski kvalitet, povoljne cene i brzu uslugu!! Jedino kod nas video katalog igara - idealan za početnike
COMMODORE : Samo mi imamo SVE (1982-1993) programe (>10000), a po vašoj želji snimamo i pojedinačne programe
MILANA RAKIĆA 28,BEOGRAD 011/424-744





Ocena (kao i sve ostale podatke za igrometar) daju autori tekstova. Verzije za razne kompjutere često se razlikuju u načinu igranja komandama sa tastature a ponekad su i cele igre potpuno različite. Zato simbol kompjutera označava *opisanu* verziju, koju je igrao autor teksta. To, naravno, ***ne znači*** da opisana igra postoji samo za taj kompjuter mada ima i takvih slučajeva. Teško je prikupiti informacije o svim raspoloživim verzijama igre, pa su zato takvi podaci izostavljani.

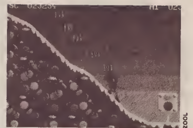
Karikature koje komentarišu igre direktno zavise od prosečne ocene igre. Kategorije od kojih se formira konačna ocena uslovljene su performansama kompjutera:

- **grafika**: ne podrazumeva samo dopadljivost ekrana već i uspešnost animacije kao i dizajn cele igre
- **zvuk:** odnosi se na muziku (melodija, aranžman) i zvučne efekte (količina, kvalitet)
- **primamljivost:** uključuje i zanimljivost izvođenja, interakciju između igrača i igre,

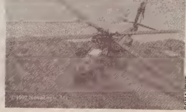
Specijalne kategorije:

- **atmosfera** – uopštena kategorija koja se odnosi na arkadne igre (pucačke, platformske, lavirintske, istraživačke, boritačke, sportske, auto-moto simulacije)
- **scenario** – odnosi se na avanture i arkadne avanture, gde je kvalitet zapleta primaran za kvalitet igre
- **realnost** – ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i strategijama

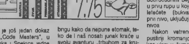



ZOOL

IGRALI SMO:


COMANCHE

BIG NOSE - THE CAVEMAN



Ova igra je još jedan dokaz da je „Code Masters", u vreme Debeljka i Spekice jedne od najranomiranijih softverskih kuća, „otpevale" svoje Posle više ostvarenja koje nisu mogle da opstanu na tržištu igara za šesnaestobitnike usled prejake konkurencije, dolazi nam i BIG NOSE – simpatične igra za koju bi se, na prvi pogled, reklo da je pripadnik generacije igara iz kasnih osamdesetih, a ne jedno od najnovijih ostvarenja Najviše primedbi bilo bi upućeno na grafiku koja će naročito bivše Commodoreovce podsetiti na vreme provedeno sa njihovim mezimcem Zvučni efekti u toku igra i animacija likova su nešto bolji, tako da se mogu svrstati sa nekim kvalitetnijim igrame tog žanra, kao što su CHUCK ROCK i PREHISTORIK (čiju mešavinu igra i predstavlja).

BIG NOSE nas, po ko zna koji put, vraća u staro dobro kameno doba, kada su ljudi najviše vodili brigu kako da napune stomak, tako da i naš nosati junak kreće u svoju avanturu „trbuhom za kruhom" Spazivši pterodaktila na nebu, naš nosati prijatelj zaključuje da je vreme da sebi priušti malo živine na jelovniku i polazi u poteru za nesuđenim ručkom potpuno nesvesten šta će ga sve na tom putu snaći Pritiskom na pucanje ukazaće vam se mapa sa krajevima kroz koje neandertalski Sirano mora proći Predeli su raznovrsni (pustinje, šume, vulkani) i svaki sa svojom faunom predstavlja priču za sebe

Prvi izazov za prahistorijskog Boba Rocka je pustinjska oblast u kojoj će srasti nekolicinu ne baš prijateljski nastrojenih pripadnika klasa gmizavaca, od zmija do petuljastih tiranosaurusa Tih i sličnih nepasti oslobađete se toljagom, koja je i glavno Nosonjino oružje Usput možete, razbijajući stenčuge na koje nailazite, pokupiti i dalekosežnije oružja, kao što je, na primer, kamenje svih veličina Sakupljajte i koske koje imaju blagotvorno dejstvo na vaše bodove Na kraju nivoa dočekaće vas jedan nedefinisani gmaz umilnog pogleda i čeličnе vilice koji će vam, ne budete li dovoljno spretni, održati čas anatomija

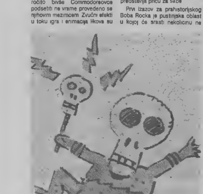
Mala ceka koja se graniči sa dobroćudnim bagom uskočite li u prvu rupu u kojoj je koska, preletećete (bukvalno) celokupni prvi nivo, uključujući i alu na kraju nivoa

Nakon vetrenog krštenja u pustinji kromanjonski nosati štakor ulazi u šumoviti predeo gde mu dobrodošlicu žele pauci i supersonični gmizavci Broj krvnika na ovom nivou daleko je veći nego nego na prethodnom – zato oprez! Na kraju vas čeka sukob sa ogromnim dinosaurusom koji izbacuje kamenje iz usta Sredićete ga tako što ćete otići levo do uzvišenja, sačekati da vam sa dosade približi i tada ga udariti toljagom po nozi Od kamenja se branite istovetnom palicom Posle dva do tri ponavljanja ova procedure, nastavićete svoj prodor kroz više nivoe koje vam, iako smo ih prašli (pričam ti priču), nećemo opisati, jer vam igranje ne bi bilo zanimljivo

Ekran je u potpunosti predviđen za igranje, a u gornjem delu nalaze se podaci o broju života (na početku tri), broju pokupljenih predmeta (kostiju i kamenja) i podaci o preostalom vremenu U donjem centralnom delu ekrana je broj osvojenih bodova koji se povećavaju uzimanjem predmeta ili batinanjem gmizavaca

BIG NOSE je, sve u svemu, jedna simpatične platformske igra, čiji je jedini hendikep loša grafika, a što ostali kvaliteti igre, kao što je prijatna atmosfera, gotovo potpuno kompenzuju Nalazi se na jednoj disketi i zna da iskoristi proširenje memorije

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Ivan OBROVAČKI



1000 MIGLIA

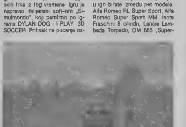


Tridesetih godina ovog veka u Italiji počinje da cveta automobilizam Kao što verovatno znate, iz toga su nastale današnje trke formule 1 i drugi auto–moto sportovi 1000 MIGLIA bavi se upravo prepočecima automobilizma

Pre početka igra možete pogledati kratak demo automobilskih trka iz tog vremena Igru je napravio italijanski soft–tim „Simulmondo", koji pamtimo po igrame DYLAN DOG i I PLAY 3D SOCCER Pritisak na pucanje označava izlaz iz demoa Od ponuđenih opcije izdvajamo

- **Create New Pilot** – pravite vozače po svom ukusu (određujete dva vozača, automobil, stazu, novo ime itd)
- **Choose Real Pilot** – birate nekog od pravih igrača, bez ikakvog dodatnog određivanja.

Automobil kojim ćete upravljati u igri birate između pet modela Alfa Romeo RL Super Sport, Alfa Romeo Super Sport MM Isota Fraschini 8 cilindri, Lancia Lambda Torpedo, OM 665 „Super-



be" 2000 Pošto odradite vozilo možete da uzmete i dodatnu opremu (gume, svećice, kočnice, ekumulator, itd), ali postoji jedno ograničenje – možete poneti samo šest predmeta

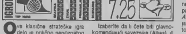
Pre igre možete pogledati i mapu puta kojim ćete ići Od grada Brescia na severu Italije, put vodi preko nizije Lombardie, do (danas milionske) Bologne zatim preko Severnih Apenina do Siene, brdovit put se nastavlja do prestonice Italije, Rome (što je, inače, najduže staza), sledi etapa do srce Apenina, varošice Gubbio, potom do Jadranskog mora i primorskog grada Ancone, zatim put skreće od Bologna ka gradu Feltra, da bi na kraju stigao do početne pozicije – Brescie Cela relacija je u obliku broja 8' Pomoću karte ćete videti i kakva je sveka staza (ako ide kroz ravnicu – uglavnom ravna, ili kroz planine – sa uzvišenjima, itd) Pre nego što počne trka, kompjuter će vam pokazati kratak izveštaj sa staze na kojoj vozite vremenske prilike, njenu konfiguraciju, dužinu staze (isti izveštaj možete dobiti i kad pritisnete <SPACE> u toku igre)

Od podataka na ekranu imate brzinometer, vreme na stazi, i broj brzina (više i ne možete očekivati, jer to su '30–te) Imate, naravno, ručni menjač, sa 4 brzina

Vožnja je verovatno najlošiji deo igre Izgled vašeg i protivničkog automobila, kao i okoliša je – užasan! Sprajtovi su monohromatski, staza jednolična. „Simulmondo" se očigledno nije puno potrudio oko verzije za C–64, za razliku od Amige, čija je verzija znatno bogatije ⌋

Nebojša TOMČIĆ

THIRD REICH



Ove klasične strateške igra delo je prilično nepoznatog „Theleen Software"–a, i ponovo nas, po ko zna koji put, vraća u II Svetski rat Mogu igrati i dva igrače

Izaberite da li ćete biti glavnokomandujući saveznike (Allies), ili Sila Osovine (Axis) Na raspolaganju su vam Campaign Game (igrate sve iz početka) i scenarija 1939 , 1942 i 1944



Ekran je podeljen na dve velike celine Na gornjoj polovini nalaze sa snage kojima raspolažete i koje treba razmeštati po Evropi, kao i još neke korisne informacije Donji deo je rezervisan za kartu Evrope na kojoj je odvija radnja Karta je podeljena na više sitnih teritorije (Hexes), a pomera se pomoću ikona koje se nalaze pri samom dnu ekrana Pored ovih, u blizini su i ikone sa slovom I i sa znakom pitanja Pritisnite prvu (zasvetleće), odaberite mišem neku teritoriju i dobićete informacije o njoj (ime, pripadnost, gradovi, reke) Kada kliknete na znak pitanje dobićete mogućnost da gradite avio–baze Svaka zemlje (SAD, Velika Britanije, Francuska, SSSR, Nemačka i Italije) ima po tri na raspolaganju U toku igre možete ih premeštati sa jednog mesta na drugo

Igra se isključivo mišem, naizmenično, po jednom za svako godišnje doba Igranje se vrši po fazama Movement Phase, Combat Phase, Unit Contruction I Strategic Redeployment Pre početka prve faze pojavljuje se ekran, na kojem birate zemlje kojima ćete objaviti rat, kao i taktiku na sve tri fronta (istočnom, zapadnom, mediteranskom) – *Pass, Atntion, Offense* Najubojitije su jadinice sa najvećim brojem faktora

● **Movement phase.** Kompjuter na početku daje broj jedinica koje su ostale bez zaliha, i sugeriše vam da izaberate pomorsku jedinicu koje će vršiti snabdevanje Kliknite mišem na već postavljeni brod sa 9 borbenih faktora, i pritisnite Exit Svaki brod može snabdeti 9 jedinica Jedinice pomerate polje po polje, dokle želite, a za završetak pritisnite desno dugme miša. Naravno, morate poštovati neke uslove i ograničenja Na jednom polju mogu se naći maksimalno dve kopnene jedinice, avioni mogu biti raspoređeni samo u označenim gradovima, a brodovi samo u primorskim lukama Kopnena trupe mogu se pomerati najviše za 5 polja (I to samo pojedine), vazdušne za 8, dok se brodovi ne mogu micati

● **Combat phase.** Mišem odaberate neko polje, a zatim ga napadnete svim sposobnim snagama Naravno, i tu postoje neizbežna ograničenje Mogu napadati samo kopnena snage sa susednog polja, kao i vazdušne jedinice udaljena najviše do četiri polja.

Kada odaberete polje koje hoćete da zauzmete, u gornjem levom uglu pojavi se pravougaonik U njemu su prikazane sve neprijateljske trupe, kao i vaše sa kojima ste odlučili da napadnete ili da se branite Pored toga nalazi se broj faktora sa kojima vi i vaš protivnik učestvujete Ispod su šanse sa kojima ulazite u bitku (1 1, 2 1, 1 3) Naravno, koliko imate faktora, tolike su vam i šanse Bitka nije ničim predstavljena Kliknete na *Attack* ili *Defense*, a kompjuter vas izvesti o rezultatu Ako osvojite neko polje, na njega možete dovesti do dve svoje jedinice koje za kratko vreme neće moći da učestvuju u akcijama

● **Unit construction.** Birate koje ćete jedinice uvesti u rat, i raspoređujete ih po želji Ne valja što ih možete rasporedivati samo na teritoriji koju kontrolišete od početka (npr Englez ne može svoje brodove usidriti u nekoj sovjetskoj luci)

● **Strategic Redeployment.** Na početku vam kompjuter daje broj trupa koje možete prebaciti preko kontrolisanih polje (Ower Controlled Hexes) – npr Germany 9 Italy 5 Ovo znači da taj broj jedinica možete odneti na neograničeno udaljeno polje Ali, ne možete ih prebaciti na teritoriju koju kontroliše neprijatelj (ili je kontrolisao na početku kruga), kao ni ako nemate čistu stazu (Clear sr Path) do željenog polje

Ako želite da kopnene trupe prebacite preko vode, vršite sve kao i obično (odaberate jedinicu koju želite da prebacite, a zatim Target Hex – željeno polje) i onde

mišem kliknite faktomi „brodić" Što se tiče vazdušnih snaga, s njima nema problema

Potrudite se da što pre zauzmete male zemlje (Minor Allied Countries) poput Jugoslavije Norveške, Holandije i drugih Naravno, to je nemoguće ukoliko toj zemlji niste objavili rat, i ukoliko nemate ofanzivnu opciju na tom frontu Kada ste u poziciji da ih branite, trupe postavite u i oko prestonice, a nikako po granicama, jer je takva država pobeđena kada joj padne glavni grad

Nemojte misliti da sa Nemačkom ne možete dobiti rat, to je i te kako moguće! Osvojite što pre Poljsku i Francusku, Ruse napadajte leti i na proleće, zimi se suzdržite – blizu ste uspeha! ┘

Mirko RADONJIĆ

TRISTAN



Pre 8–9 godina „stariji" vlasnici C–64 provodili su sate i sate igrajući NIGHT MISSION i DAVID'S MIDNIGHT MAGIC, programe koji su u to vreme (a i dosta nakon toga) jedini uspevali da zadrže pažnju i nejzagriženijim ljubiteljima flipera (dole potpisani nije neki naročiti fanatik za flipere, ali ipak misli da je dobar fliper samo „pravi" fliper) Nekoliko godina kasnije na svet je došla Amiga, a sa njom i legendarni PINBALL DREAMS (kao i nastavak PINBALL FANTASIES) Za PC kompatibilce do sada se još uvek nije pojavio fliper koji bi mogao da dostigne slavu gore nabrojanih

„Amtex Software Corporation", sa svojim čedom po imenu TRISTAN pokušava to da promeni Program preporučujemo za minimum, 386–ticu sa 1 MB RAM–a i VESA kompatibilnom VGA karticom koja pruža sliku u rezoluciji 640 x 480 sa 256 boja Koristite li neke druge drajvere gledaćete samo 16 boje Za bolji zvuk su zaduženi AdLib ili Sound Blaster, mada ni biper nije loš TRISTAN možete instalirati tako da se startuje iz DOS–a, a lepa vest je da program može raditi i pod Windowsom I, našto po čemu je sigurno bolji od PINBALL DREAMS–a – ceo fliper se nalazi na monitoru „u komadu" i nema potrebe za zamornim praćenjem skrolovanja ekrana u smeru kretanja kuglice

Kursorskim tasterima podesićete opcije za više igrača, 'Enter' će lansirati vašu kuglicu u igru, a 'Shift' tasterima ćete (vešto) usmeravati kuglicu ka karticame i ostalim prolazima koji donose poene A ako baš morate i da gurate fliper tu je <Space>, ali pazite – malo mu treba za tilt

Jedan savet ako TRISTAN po startovanju prijavi da ne „prepoznaje" vašu video karticu, startujte VESA drajver koji ste dobili uz nju Dalje bi sve trebalo da bude u redu ┘

Goran KRSMANOVIĆ



DIABOLIK



Izgleda da su ostvarenja italijanske kuće „Simulmondo", koja je napravila DYLAN DOG, bazirana na umetnosti stripa „Miris" stripske radnje osaća se uveliko i u DIABOLIK–u Domaći autori mogli bi, po ugledu na „Simulmondo", da naprave igru o Zlatnom Zubu i Super Riđi

DIABOLIK počinje ne baš spektakularno, ali dovoljno upečatljivo da vas zaintrigira Ulazite maskirani u čuvanu zgradu, izgleda banku, prevarivši čuvara Izvesni N Larque kupio je neke dijamante Do tih dijamanata vam je izgleda mnogo stalo Solomon Gemn je dijamant velik kao pesnica i on je najvredniji Do njega treba stići, a put može biti vrlo naporan

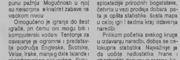
Tokom igre nailazi se na mnoštvo situacija, lavirinata, izbora Osim rešavanja poteškoća odabiranjem pravih rečenica od ponuđenih, probleme ponekad treba da rešite akcijom

Pokreti su veoma slični onima u DYLAN DOG–u
levo = levo,
desno = desno,
pucanje + smer kretanja = udarac rukom,
pucanje + suprotan smer = blokada od udaraca,
dole = čučanj,
gore = skok,
gore + smer = skok u tom smeru,
dole + smer = trčanje u tom smeru,
iz čučnja levo/desno = puzanje levo/desno;
<Space> = izvlačenje pištolja,
sa izvučenim pištoljem smer + pucanje = pucanje iz pištolja

U DIABOLIK–u će verovatno uživati svi igrači koji su voleli DYLAN DOG Na žalost, teško je to reći za ostale ┘

Dušan KATILOVIĆ

VIKINGS



Drugi deo dobro poznate i cenjene strategije KINGDOMS OF ENGLAND zaslužuje punu pažnju Mogućnosti u njoj su neiscrpne a kvalitet zabave na visokom nivou

Omogućeno je igranje do šest igrača, pri čemu oni mogu biti i kompjuterski vođeni Teritorija za osvajanje je ogromna i predstavlja područja Engleske, Škotske, Velse, Irske, manjeg dela Islanda i skandinavskog poluostrva Svaukupno postoji 125 teritorijalnih jedinica, a s obzirom da ih na početku možete imati sedam znači da vam predstoji dug posao

Iako opcija ima strahovito mnogo, rukovanje igrom je izuzetno prosto i da se naučiti za desetak minuta igranja Skoncentrišimo se prvo na niz opcija na levoj strani ekrana, od gore ka dole To su u stvari „nadopcije" koje, kada se aktiviraju, omogućuju primenu određena vrsta opcija na svakoj vašoj teritoriji Prva je u vezi vojske, druga ekonomija, treća eksploatacije prirodnih bogatstava, četvrta u vezi prodaja dobara peta je opšta statistika šesta mapa u celoj igri i sedma kraj izdavanja naredbi

Prilikom početka svakog kruga u izdavanju naredbi, dobija se celokupna statistika Najvažnije je da uočite nedostatke hrane i obezbedite dopunu iz rezervi, kojih na početku nemate previše, ali treba svakako da dokupljujete u toku igre Osim toga, važni su podaci o sirovinama drvetu, kamenu i gvožđu Bez toga ne možete graditi i imate mnogo problema

Pošto na početku turnusa prekontrolišete stanje sa hranom na svakoj teritoriji, poželjno je da, ako imate dovoljno sredstava, ispitate da li svaka teritorija poseduje Ore, odnosno neku rudu To



može biti zlato, gvožđe i sl. U većem broju slučajeva nećete ništa naći, ali možda uspete iz nekog sledećeg puta jer istraživanje ruda možete vršiti pet puta na jednoj teritoriji. Veoma korisno je sledeće: ako nađete nešto i počnete sa eksploatacijom, rudnik će se vremenom iscrpsti. Kada se to desi, odmah u sledećem krugu ponovo ispitajte to mesto. Naći ćete ponovo neku rudu i tako stalno...

Pošto obavite poslove oko ekonomije (poreza uglavnom) i istraživanja ruda, treba se posvetiti vojnim pitanjima i eventualnom progresu nekih zamalja. Pod progresom se podrazumeva sledeće. Ako kliknete na „nadopciju" ekonomije, možete videti stanje željene teritorije. Izuzev slučaja da je to novoosvojena teritorije, u prozoru sa informacijama se u donjem levom uglu pojavljuju dve sličice: desna sa ljudima i leva sa kulom. Opcija sa ljudima služi da biste unajmili određen broj ljudi za određena poslove (čitaj: vojevanje), od mačevaoca (Swordsman) do Catapulte. Srazmerno veličini i snazi dotične teritorije, moći ćete unajmiti određen broj vojnika odjednom. Opcija sa crtežom kule omogućuje poboljšanje ili eventualnu popravku objekta. Možete zidati i nove, u koje spada i preko potrebna luka. Sve to puno košta i dugo traje, ali je korisno. Zato pazite na nivo novca kojim raspolažete jer traba unajmljivati vojnike i hraniti narod i zidati kule i gradove i . Os ne govonmo o potrebi posedovanja sirovine.

Tamo gde ste već sazidali neko utvrđenje, možete se ponašati prilično autonomno. Kao i kod matičnog zamka, možete stvarati nove vojne jedinice itd. Gdegod pogledate, nameću se zahtevi. Stoga dolazi na red, za mnoge, najmilije opcije – vojne pitanje. Na početku imete pet vojnih jedinica sa po 10 mačevalaca i po jednim Championom, što nije dovoljno. Stoga odmah počnite sa formiranjem novih jedinica i regrutovanjem plaćenika. Kada kliknete na „nadopciju" vojske, pa na neku teritoriju na kojoj se nalazi jedinica, dobija se novi meni. Opcijom **March** izdaje se naredba za marš. Na raspolaganju vam je određen broj dana za svaku jedinicu (15) i ti dani se troše vrlo brzo tako da u jednom krugu na možete preći više od dve teritorije odjednom. Forsirani marš ćete srazmerno retko upotrebljavati i veoma je opasan susret sa neprijateljem ako se krećete na taj način, jer je jedinica umorna (pokazatelj ftg). **Exchange Troops & Items** je vrlo korisna stvar jer možete „ukrupniti" jedinicu, preporučujemo što češće. **Make Camp & Rest** je „ukopavanje", a **Army Status** pokazuje, jasno, status armije.

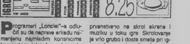
Za borbu i osvajanje neke nove teritorije potrebno je da izaberete marš i krenete na neku tuđu teritoriju. Izađite iz menije sa vojnim opcijama i kliknite na tu teritoriju. Dobićete poruku kakav se otpor seljaka očekuje i pitanje da li ste sigurni u svojim namerama. Počinje borba koja je vrlo „suvo" prikazana u vidu tabele sa podacima o broju vojnika. Možete se povući *(Retreat)*, a i ubrzati celu stvar klikom na *Resolve: Normal* desnim dugmetom. Ako je vaša jedinica stvarno dobra i ako je pobedila u bici, njoj će se pridružiti određen broj ratnika iz redova pobeđenih seljaka. Ako ste se borili sa neprijateljskom jedinicom nekog drugog vojskovođe, niko vam neće prići posle bitke.

Osvajanje utvrđenja je teško i dugotrajno. Morate imati katapult(ove) i dosta vojnika. Potrebno je da vaši vojnici sruše sve sekcije zida i ceo zid, odnosno sve zidove. Ni to nije kraj jer, kad je zid srušen, počinje borba „prsa u prsa", kao i obično.

Nismo obuhvatili sve u vezi strategije VIKINGS, ali najvažnije smo vam „sažvakali". Ako se uzme u obzir da igra staje na samo jednu disketu, nije loše probati je.

Dušan KATILOVIĆ

BABY JO

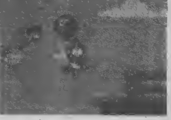


Programeri „Loriciel"-a odlučili su da naprave arkadu namenjenu najmlađim korisnicima kompjutera, tako da je glavni akter igre jednogodišnja beba. To detence, između ostalog, zna da hoda, trči pa čak i da leti (tandarabroć) ako je to neophodno, a sve te sposobnosti su joj potrebne za ispunjenje zadatka pred kojim se nalazi.

Cilj ove nesvakidašnje misije sastoji se u uspešnom povratku kući (što će reći – u jednom komadu). Razlog zbog kojeg se dojenče nalazi u divljini nije objašnjen. Važno je da se siroto dete mora probiti kroz četiri nivoa prepunih dečijih zlotvora kao što su pčele, crvići, testere i slično.

Iza ovog čudnog zapleta krije se veoma simpatična igra lavirintsko–platformskog tipa, koja i starijim uživaocima kompjutera može doneti dosta zabave. Ipak, zamerke postoje i odnose se prvenstveno na skrol ekrana i muziku u toku igre. Skrolovanje je vrlo grubo i dosta smeta pri igranju (nije „mekano", već se sva kreće „stepenasto" i dosta iritira). Propratna muzika je isuviše jednostavna, a na momente disharmonična i ne uklapa se u potpunosti u zabavnu atmosferu. Nasuprot njoj, zvučni efekti u toku igre su više nego izvanredni. To su uglavnom digitalizovani uzvici nedonoščeta uključujući i dobro nam znano urlanje (slično onome u porodilištu i autobusima GSB-a).

Princip igranja je vrlo jednostavan. Krećući se po ekranu sakupljate ili izbegavate razne predmete i likove. Od korisnih stvari, koje uzimate prelazeći preko njih, tu su razne voćke, sladoled, kolači, cucle i slično, čime povećavate bodove ili dobijete nešto u formi oružje (cucle bacate na vaću udaljenost uništavajući neprijate-



lje) Od neizbežnih smetala imaćete bliske kontakte sa pčelama, pticama, vatrom, pajacem iz kutije, paucima, maljevima, naelektrisanim oblacima, itd. Možete skupljati i dodatke kao što su suve pelene (vremenom se beba pokakı, što otežava kretanje), super-pelena koje daju veći skok i bočice sa mlekom čijim ispijanjem produžavate preostalo vreme. Energija se obnavlja uzimanjem kutija prve pomoći.

Igra obiluje i sitnim detaljima koji doprinose atmosferi. Tako, na primer, ako duže vreme ne dirate džojstik bepča će početi da sisa prst sve dok ga ne pojede (!), a kad ispije mleko iz bočice sočno će podrignuti (toliko o lepom vaspitanju i edukativnom karakteru igre) *(momci, vidi se da nemate beba u kući – one i treba da podrignu posle papice, prim. ur.) (da neko ne shvati pogrešno – ovo nije iz ličnog iskustva, dod. napom. neož. ur.)*

Povremeno se pojavljuje crtani miljenik najmlađih – Patak Dača (Ž. Marković), koji svojim savetima pomaže uspešnom okončanju nivoa. Često ćete nailaziti i na natpise tipa „No Babies Allowed!".

Ceo prostor je ostavljen za igru, a u gornjem delu se nalaze podaci o količini energije u vidu dečije glave (gubitkom iste, lice menja izraz). Do toga su podaci o trenutnom bodovnom stanju, količini cucli i broju života. Na desnoj strani nalazi se slika pelene, koja promenom boje signalizira



da je vreme za presvlačenje. Tu je i slika bočice sa mlekom koja polako ističe i predstavlja preostalo vreme.

* Prvi nivo se odigrava u šumi daleko od civilizacije. Neprijatelja ima najviše u vidu pčela koje treba izbegavati (cucla bolje čuvajte za prizemne dušmane) i crvića koji su opasniji nego što se na prvi pogled čine. Čuvajte se i cveća, jer kada ga zgazite, transformisaće se u prgavu cvećku koja će vam zabiti trn u leđa ne budete li bili oprezni.

* Drugi nivo je lavirintskog tipa i odigrava se ispod zemlje, u napuštenim pećinama i rudarskim oknima. Najveću prepreku predstavljaju pauci koji napadaju kao „guje iz potaje".

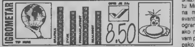
* Treći nivo je smešten ponovo na površini zemlje, ali sada znatno bliže civilizaciji – u piknik centru. Ovo je, po nama, najlepši deo igre, sa zanimljivom pozadinom i smešnim detaljima. Ovde su najopasniji mravi, koji su skoro nevidljivi na podlozi i znaju da iznenada kada zgrabe ostatke hrane i počnu vas zasipati istim.

* Četvrti nivo, ujedno i poslednji, odigrava se u gradu i cilj je doći do kućice iz koje je beba utekla. Prelazak ovog nivoa svodi se na rešavanje lavirinta, slično drugom delu. Doste je teško, sa obiljem neprijatelja. Glavne krvopije ovde su mačka i kosilica koja se otela kontroli i ima za cilj da izfrancle sirotu bebicu. Ponegde ćete moći da uđete (uz pomoć cucli) u skrivene delove pod zemljom gde se može obnoviti energija i nešto poručkati.

Ljubiteljima platformskih arkada preporučujemo igru, samim tim što nema menjanja disketa i ne traži proširenja memorije. Ostalim igračima koji se se setom sećaju dana provedenih u jaslama i pelenama, neće biti nimalo dosadna. ┘

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Ivan OBROVAČKI

GLOBAL EFFECT



Igra GLOBAL EFFECT svojom pojavom pomalo podseća na igre kao što su SIMCITY, UTOPIA, SIMEARTH, ali se i razlikuje od njih, pre svega po bogatstvu ponuđenih scenarija, kao i po veoma dobroj grafici. Na žalost, na zvuk se nije polagalo mnogo pažnje, ali to i nije od presudnog značaja. Ono malo što ima, urađeno je perfektno!

Na startu, ponuđena su tri osnovna scenarija: Create World, Save A World i Rule The World. Sva tri nose različite postupke, radnje i uzbuđenja i svakako ih valja sve upoznati. **Create A World** je scenario sa kojim smo najfamilijarniji – puno puta je već viđen i obrađivan i verovatno ćete mu posvetiti najviše pažnje. Možete igrati solo, udvoje ili protiv kompjutera. Ako igrate solo-partiju, to će vam dobro poslužiti za uhodavanje jer je protiv vas jedino, uslovno rečeno, priroda. **Save A World** nudi četiri mogućnosti – podscenarija: *Post Nuclear, Post Industrial, Global Warming* i *Spent World*. Zgodno je što desnim dugmetom miša možete da se vratite u viši („Parent") meni, ako nešto nećete, a samim tim možete sve potanko ispitati. **Rule The World** je najteži scenario, jer osim što morate paziti na isto što i u prethodnim scenarijima, treba da porazite protivnika na ekonomskom ili vojnom planu, u zavisnosti od izabranog podscenarija: *Prime Industrial* ili *Military Force*.

GLOBAL EFFECT poseduje snažnu proekološku komponentu. Ma šta radili, morate da pazite na majčicu Zemlju. To je (uz eventualnog protivnika) i najveće ograničenje vaših namera. Jer, ako ne pazite na prirodu, džaba vam posao, našto će krenuti naopako. Scenario Create A World je najbogatiji: Unstable, Frozen, Archipelagos, Barren, Pangea, Forested, Mineral Rich i Fossil Fuel. Možete pretpostaviti da svaki od osam ponuđenih svetova nosi sa sobom specifične probleme i iskušenja, nema najlakšeg niti najtežeg. Osim odabira svetova, postoji i opcija *Greenfield* kojom određujete početne vrednosti svih relevantnih veličina: količine uglja, uranijuma, nafte, učestalost seizmičke aktivnosti, brojnost četinarskih i listopadnih šuma. Ukoliko se odlučite za kreiranje sveta na kojem ćete igrati pomoću opcije Greenfield, (svakako) nećete





moći igrati po propisanim pravilima nekog od osam navedenih svetova Dakle, GLOBAL EFFECT je, u neku ruku i Construction Kit program

Sama tehnike igranje je kod svih svetova/ scenarije iste, e time i izgled ekrane Kompjuter saopštava koliko Power Bars, odnosno energije, imate na početku partija Vrednost je nejčešće između jeden i dva, u zevisnosti od težine dotičnog scenarije Početne vrednosti su zeiste više nego minimelne i omogućuju jedino de neprevita osnovnu infrastrukturu ne kojoj će se bazirati vaš delji napredak i delji dotok energije Energija je inače prikazana sasvim gore u vidu „štapića", (e eko ih imate više, onde i sa leve strane, keo linija), a ona predstavlje vrednost jednog Power Bar Kao što smo već spomenulio, energije se užasno brzo troši i zeto budite racionalni i pazite na urbenizem

Keo prvo, iskrčite teren, eko je neophodno (zevisi od svete do sveta) Drugo, obezbedite električnu energiju To podrazumeve izgradnju sistema za kolekciju resursa i izgradnju elaktrana Resursa u utrobi zemlje ima četvoro ugalj, nafte, uranijum i toplotna energije Zemlje Njihova procentualne zestupljenost može se pogledati (i mora) teko što kliknete ne opciju sa slovom I, na desnoj strani ekrane pa u okviru nje ne sličicu sa poprečnim presekom zemlje Upoznevanje sa ovim podacime lišiće ves troškova gradnje recimo, rudnike uglje, eko uglja imete 01%

Orijantišite se na energiju koje imete najviše U zavisnosti od toge, gradićete i dodetne postrojenje i elektrane Tako je npr za elektranu ne naftu „potrabno „ubosti" nelazište nafte izgraditi rezervoar(e), rafinerije pa tek onda elektrenu Kada obezbedite energiju, morate obezbediti populaciju Za njih gradite gradske četvrti Gradite „po uliceme", ne previše zgusnuto, jer do sveke naseobine morate da sprovedate cevi za vodu i elektrovodove Kada to uradite, one će početi da se i seme umnoževaju

Ljudi ko ljudi i njihove loše navike Trabe im hrana, pa ne zaboravite ne farme I za farmu trebe voda, i to čista Stoge izgradite tik uz neku vodenu površinu rezervoar za vodu i prećišćivač (Purifier), e vodu *svima* sprovedite sistemom cevi Ko jede, taj i Dobro, ipak je ovo ranomirani časopis, što ne znači de smete izostaviti sa spiska izgradnju kanelizacije A gde je kanalizecija, tu treba da je i postrojenje za raciklažu I tako dalje

Sa desne strane ekrane su opcije Donje su ze pokretenje i pozicioniranje mepe, te ne zahtevaju objašnjenje U sredini se nalazi slike objekta kojeg ćete izgraditi ako kliknete ne zemljište (ako može, i eko imate dovoljno energije za to) Slike objekate pomeraju se levo–desno pravougaonikom ispod njih Ako vam nije jasno šta neke slike predstavljaju, kliknite ne upitnik pe na neki objekat i saznačete sva o njemu Krajnje gore–levo opcija jeste meni u kojem openšete s vojnim potencijalima Nepomene za sveku oparaciju potreban vam je izgrađan štab (HQ) Pored te opcije, dasno, nelazi se opcija ze rad sa diskom Opcije sa slovom I je statistike Statistike se izračunavaju preko odgoverajućih grafikona za nivo ozonskog omotača, za količinu CO_2 itd Ne grefikonu, preciznija rečeno mapi područja, podopcijom Date iscrteva se krivulja koja još ilustrativnije sve to pokazuje

Primetićete keko stalno u određenim intervalima nešto klikne i pojevi sa mali tekst skroz gore na ekranu To su razni podeci o stvarima vezenim ze ono što radite Često će u pitanju biti zemljotres ili neka druga (ne)prirodne katestrofa, ali nejčešće se radi o oceni uspešnosti nekih grana delatnosti, npr „snabdevenost vodom dobra", „uzgoj hrane zadovoljavajući", „stepan reciklaže odličan" itd, eli i „ljudi umiru od bolesti" i slično

GLOBAL EFFECT pruža gotovo neograničene mogućnosti za iskazivanje vlastite kreativnosti Zabeve koju nudi je dostojne firme koja se već oprobala u ovoj vrsti posla – „Milenium"–a Staje na dve diskete i zadovoljeva ukus svakoga ko voli simulacije stvarenja

Dušan KATILOVIĆ

TREX WARRIOR



Programari malo poznete firme „Thelion" dobro su sa pomučili i napravili ovu fantestičnu igru Iako se odavno pojavile na nešem tržištu, potpuno bespravno nije bilo pomene o njoj, e TREX WARRIOR spade u sam vrh 3D–pucačkih igare

22 vak je Ljudime su dosadili košarka, fudbal i slične aktivnosti pa su izmislili novu vrstu sporta tipa „sam protiv svih" Igrač je stevljen u arenu i konstantno napaden droidima različitih snage i moći Posle pobede u svim arenama, suočava se sa šempionom plenete

Stertujete na planeti Brand VI sa 500 kradite u džepu Glevni ekran vam nudi sledeće opcije **Check** informiše o opremljenosti broda Unutar ove opcije nelazi se i opcije *Trade* za kupovinu i prodaju opreme Možete nebaviti jači leser, turbo pogon, opremu za obnevljanje štite i hlađenje lesera, projektile, **List** deje informacije o zeradenom novcu, e tu su još i standardne opcije **Start**, **Load**, **Save**. Imate osam mesta





prateće projektile Čim se pojavi idite na odskočno polje, zakočite i dok skačete pucajte prema njemu

Launcher: Malo ozbiljniji protivnik Zavuče se u neki ćošak i odatle vas zasipa pratećim projektilima Zato, čim se pojavi, zaletite se na njega i pretvorite ga u prah

Jumper: Nije težak protivnik, ali ga je teško uništiti Skakuće po areni, a kada ga pogodite smiri se i počne da puca na vas Tada je jedina prilika da ga uništite

Assasin: Sličan je Speedyju Kada eksplodira, uništava sve oko sebe

Miner: Pojavljuje se na drugoj planeti Kruži po areni i iza sebe ostavlja mine koje posle određenog vremena eksplodiraju Nije preporučljivo naći se tada u njihovoj blizini

Saucer: Pojavljuje se na trećoj planeti Neprekidno je u pokretu, tako da ga je teško uhvatiti na nišan ima slab oklop, pa je najbolje zaletati se na njega i stalno pucati Možda ga i pogodite

Stunner: Veoma težak protivnik Pojavljuje se na četvrtoj planeti Izbacuje gume koje mu služe i kao oružja, i kao štit Kad vas guma pogodi, četiri sekunde ste nepokretni, a on za to vreme ispaljuje projektile koji vas tada lako pogađaju

Kasnije će se pojaviti i usavršena verzije ovih droida (Speedy 2, Jumper 3) koje su brže i bolje opremljena Posle pređenih nekoliko arena borite se protiv šampiona planete Njegovim uništenjem postajete novi šampion, dobivate određenu sumu kredita i prelazite na sledeću planetu

Za kraj par saveta Što pre kupite turbo pogon jer ste bez njega skoro nemoćni Oprema za obnavljenje energije je prilično beskonsna, jer svoj posao veoma sporo obavlja

Igre staje na jednu disketu i ne zahteva proširenje memorije što je dodatni plus TREX WARRIOR zaslužuje sve pohvale i sigurno je vredi imati u svojoj kolekciji ┘

Vladimir PRELOVAC

za snimanje pozicije

Grafika je 3D-vektorska, a animacija je prilično brza U gornjem levom uglu je prikazan broj preostalih projektila, a u gornjem desnom ukupan broj kredita Dole levo je ekran na kome se vide droidi koji se trenutno nalaze u areni Pored imena droida nalazi se broj koji pokazuje koliko kredite vredi uništavanje tog droida Broj je najveći kad se droid pojavi, a potom se polako smanjuje sve do nule Odmah pored nalazi se radar Na njemu je tačkicama različite boje prikazano sve što se pojavljuje u igri Tu su i pokazatelji temparatura lasera, energije i brzine Igra se kombinacijom tastature i miša Komande mišem su levo dugme – pucanje, desno dugme + gore/ dole – ubrzevanje/ usporevenje/ kretanje unazad levo/ desno – okretenje Od tastera, sa 'Help' konstite Shockwave (košta 800 kredita), čiji je efekat uništavanje svih droida u areni (slično Energy Bomb u ELITE) Sa <Space> trenutno kočite Kada vam droid bude na nišanu, pritisnite 'M' i nišan će promeniti oblik Levim dugmetom, držeći pritisnuto 'M', ispaljujete projektil Obično je jedan dovoljan, ali neke protivnike ni tri ne mogu pretvoriti u svemirski otpad Počinjete naoružani slabim laserom, eventualno nekim kupljanim projektilom i jednim jedinim životom

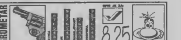
U areni ćete se susresti sa različitim stvarima *Objekti* (na radaru zelena tačkica) se najčešće pojavljuju u obliku zida Korisni su kao zaštite od neprijateljskog lasera ili projektila Udarom u objekat ili u droida gubite energiju, a udarcem u zid arene samo kočite *Bombe* (narandžaste tačkica) su u obliku piramida i mogu se aktivirati pucanjem ili udarom u njih Ako ste u blizini aktivirane bombe možete izgubiti popriličnu energije, pa čak i život *Energija* (žuta tačkica) je trouglastog oblike i obično je crvene boje Najčešće je okružena energetskim poljima *Energetsko polje* (crvene tačkica) oduzima vam energiju dok ste na njemu U obliku je crvenog kvadrata sa blještavom zvezdom na njemu Kada naletite na *odskočno polja* (smeđe tačkica) određenom brzinom, možete odskočiti na neki zid Tu ste privremeno bezbedni od gotovo svih protivnike *(Ovo „privremeno" je zato što se ubrzo pojavi specijalan droid sa namerom da vas skloni (a skloniće vas) odatle)* Ne možete ga ubiti, a sudar sa njim odnosi dosta energije Zato se bez preve potrebe nemojte dugo zadržavati na zidu

Protivnički droidi su predstavljeni plavom tačkicom na radaru

Speedy: Prvo ćete se susresti sa njim Relativno je lak protivnik Prvo malo kruži po areni, okrene se prema vama i malo puca, pa opet nastavi da kruži Sačekajte da se ispuca, krenite za njim i uništite ga

Wasp: Leti iznad arene i ispaljuje

JOE & MAC



Da odmah raščistimo ova igra nema veze sa nindžama, iako pirati pokušavaju da je „provuku" pod nazivom CAVEMAN NINJA Drugo, mnogo liči na WONDERBOY Sakupljate razne poslastice koje donose pregršt poena i obnovu dela energije Gomile razularenih divljaka (što je i razumljivo, jer ste u mlađem kamenom dobu) želi da vas premlati i stavi na svoj (glavni) meni.

Protivnici su veoma originalno i maštovito uređeni i vrlo su raznoliki Tu su pterodaktili, divljaci koji vrebaju iz žbunja, kneti sapiensi itd Kada ih ubijete, iza njih ostane neka poslastica koja donosi poene Ono što je najvažnije jeste da se u igri javlja priličan broj stena kojim vas, uglavnom, gađaju Izbegnite ih, a zatim upucajte i stvoriće se ili pterodaktil (protivnik) ili efikasnije oružje točak,





vatrene lopte itd

Većina pećinskih ljudi su samo simpatične zloće ne skidaju energiju kad vas „drmnu" toljagom, već se samo nesmeju i odu, ostavljajući voće – energiju za sobom Na kraju nivoa čeka vas Glavonja, a za svakog od njih treba pripramiti posebnu, odgovarajuću taktiku Zvezdice i pravougaonici označavaju stepen uništenosti Glavonje

U gornjem delu ekrana su bitni podaci broj života (5 na početku), poeni i skala sa energijom U načinu igranja postoje dve zanimljive stvari moguće je praviti salto uvis, a ako igrate udvoje možete se jedno drugom (bukvalno) penjati na glavu, što može biti neophodno kod savlađivanja nekih prepreka Možete triput nastavljati igru od mesta na kojem ste utepani

JOE & MAC pokrivaju prostor tri cele DS/DD diskete od 880 Kb

Pitate li javno mnjenje – zahteva li proširenje, dobićete i odgovor koji se verovatno neće svideti nekim Amigistima ⌟

Dušan „Ršum" KATILOVIĆ

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



Izuzetno je teško naći čoveka koji će sa ignorancijom govoriti o Formuli 1 kao sportu Broj poklonika ovog predivnog, skupog, zanimljivog i glamuroznog sporta je ogroman, kako širom sveta, tako i kod nas Veliki deo njih navija za Nejdžela Mensela, šampiona Formule 1 u sezoni 1992 Simpatični Britanac, vrhunski igrač golfa, brižan otac i – najbolji vozač

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP ne može se porediti sa FORMULA ONE GRAND PRIX FORMULA ONE je simulacija a NIGEL MANSELL je arkadna trka Postoji mogućnost neograničenog broja sudara bez očekivanih posledica (što znači mo'š se lupati ko'l'ko 'oćeš) Ovu igru će naročito toplo pozdraviti ljubitelji „jurcanja" i „peglanja" bolida (u koje spadaju i neki od potpisnika teksta)

Grafika pleni, animacija je glatka (i sletka), a primamljivost neprevaziđena A zvuk? Poslušajte samo realističnu *riku* motora bolida FW15 u uvodu Sve to i nije čudno, ako znamo da je igru izbacila firma „Gremlin Graphics", koja više ne poznaje termin „loše" u oblasti auto–moto simulacija (setimo se sva tri LOTUS–a i dva SUPER CARS–a)

Posle uvoda i podužeg učitavanja naći ćete se u glavnom meniju koji je kao i ostali, vrlo lepo izveden i potpuno pregledan

● **Control Selection** – kontrola bolida U okviru ove opcije mogu se doterati kontrole i parametri u igri po svačijem ukusu U podmeniju *Choose Controler* vrši se izbor željenog sredstva za kontrolu nad bolidom, koje može biti džojstik tastatura, miš, analogni i digitalni volan (ne sve su mislili) Toplo preporučujemo tastaturu Zešto – videćete sami već posle dve–tri probne vožnje

U podmeniju *Change Drivers* imate težak izbor jednog od 12 ponuđenih vozača (sve same elita iz sveta Formule 1), ili kreirate svog pulena Možete birati ček i firmu pod čijim ćete bojama voziti – Williams Renault, Benetton, Ferrari Tyrel, Lotus, Ligier, Jordan, Venturi itd

Sitnice koje život znače možete doterati u meniju *Choose Preferences* (ekran sa podacima i skicom staze ili bez njih automatsko, odnosno ručno menjanje brzina, brzina u km/h ili mph, nivo težine)

● **Driving School** – jedna po-



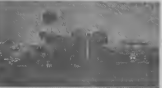
malo neobične opcija, namenjena uvežbavanju početnika i postepenom navikavanju na brzu vožnju, kao i boljem upoznavanju staze. Sastoji se u limitiranju maksimalna brzine sve do ispunjenja uslova za prelazak na viši nivo. To se ostvaruje kada se staza završi u zadatom vremenu. Tako, na primer, u prvom krugu najveća brzina koju ćete moći da dostignete biće 170 km/h, pa, eko kompletirete krug na vreme, 206 km/h i tako sve do maksimalna brzine vašeg bolida od samo 333 km/h (simbolično, zar ne?). Po završenoj „obuci" dobićete poruku da ete kvalifikovani vozač.

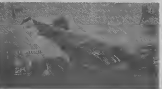
● **Improve With Mansell** – slično prethodnoj opciji, samo što vam ovde pamet soli lično Najdžel, tj. njegova (bedno) digitalizovana slika u levom delu ekrana. Nema ograničenja brzine, pa na miru možete nagaziti „do daske". Sadržaj Najdželovih poruka ćemo ostaviti čitaocima da otkriju.

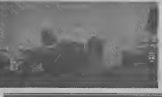
● **Race Single Circuit** – započinjete trku na jednoj od šesnaest najpoznatijih svetskih staza, od Južne Afrike do Australija.











Pri izboru staze na ekranu se okreće lepo nacrtani i animirani glubus sa markiranom pozicijom izabrane zemlje. Nakon te formalnosti slede kratki podaci o stazi, vlažnosti staze, kao i metereološki izveštaj. Ako vam se ne sviđi trenutno (na)vreme, slobodno izađite iz menija, a zatim ponovo uđite i vreme će se u većini slučajeva promeniti.

Na osnovu vlažnosti staze i vremenskih uslova možete doteretı svoj bolid u opciji *Tune Car*. Ponuđene su vam po tri vrste guma, menjača i zakrilaca na zadnjem delu vozila.

Ostaje još samo izbor da li ćete proći kroz kvalifikacija ili ćete se direktno uključiti u trku. Preporučujemo prvu opciju, jer najgore što tu može da se desi jeste da zauzmete drugo mesto na startu, inače vas kompjuter baca gda mu se ćefne (najčešće na deseto mesto).

● **Race Full Season** – identične opcije kao u prethodnom meniju, s tom razlikom što ovde možete i snimiti poziciju ako namate strpljenje da provadete tričava dva–tri sata ispred ekrana buljeći u staze.

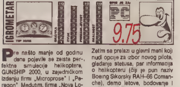
Ekran u toku vožnje zavisi direktno od podešenih parametara. Preporučujemo *Full Race*. U tom slučaju imate potpun pregled dešavanja. Gore se nalazi mapa staze i sitne, raznobojna tačkice koje predstavljaju svih 12 učesnike trke. Desno od mape je obrtometer, 4–13 000 u minutu. U donjem desnom uglu ekrana je brzinomer, a u levom gornjem uglu su Lap Time – vreme kruga koji upravo vozite; Best Lap – vreme najboljeg kruga. Ahead – na baš precizno rastojanje u odnosu na protivnike koji vam je najbliži (u sekundama), pozicija i trenutni krug.

Kao što smo već spomenuli, o oštećenjima vozila ne postoje nikakve evidencije pa se možete na miru tresketi o reklamna panoe pored puta ili superničke bolide. Svaki udarac u neki predmet vas potpuno zaustavlje (taman kad se zaletite), što naretko može dovesti do nekontrolisanog izliva besa (naročito kod agresivnijih igrača u koje spadaju i autori ovih redova, pri čemu isti za resetovanje kompjutera tada koriste sve što im se nađe pri ruci, pa bile to stona lampa ili kućni ljubimac).

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP je jedne natprosečna simulacija Formule 1 i, ako ne najbolja, a ono bar jedne od najzabavnijih. Zauzime dve diskete, a na neproširenim Amigema neće pošteno ni da se učita. ┘

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Ivan OBROVAČKI
Dušan KATILOVIĆ
Andor PECE

COMANCHE

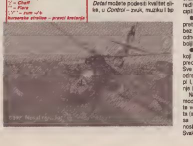


Pre našto manje od godinu dana pojavile se zaista perfektne simulacije helikoptera, GUNSHIP 2000, u zajedničkom izdenju firmi „Microprose" i „Paragon" Medutim, firma „Nova Logic" uprevo je izbacila na tržište svoje najnovije čedo COMANCHE – MAXIMUM OVERKILL Par sekundi posle startovanja ove igre, shvetili smo de GUNSHIP 2000 i nije bio toliko dobar. Prosto je neverovatno, u sadašnjim uslovima, koliko je u COMANCHE–u sve realno napravljeno

Šte vam je ze to potrebno? Minimum 386–ica (ni SX ne pomeže) sa 4 MB RAM–a i SVGA grafička kartica Igra ne radi ako su u CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT postavljeni 386MAX, QEMM386 ili EMM386 (REM–ujte ih) Instalirajte (eko već niste) HIMEM.SYS. Digitalna zvuke omogućiće vam samo Sound Blaster, a muziku Roland MT–32/LAP C–1, Sound Blaster, AdLib i kompatibici, ili u krajnjem (čitaj najgorem) slučaju PC speaker

Uvodni skrin je klasično lep, na šte smo navikli kod većine igara. Sledi opcije za odabir nekog od postojećih pilota (ako ih je bilo)

Komande sa tastature:
- 'F1/F7' – snimak dole
- 'F2/F8' – radar
- 'F2/F8' – snimak napred
- 'F4/F10' – status misije
- 'F5/F11' – oštećenja
- 'F6/F12' – funkcije tastera
- '1'–'7' – pogledi iz helikoptera
- '['/'] ' – promena trenutnog oružja
- <Space>, 'M' – pucanje
- '–' – penjanje
- '+' – poniranje
- ';' – Chaff
- ''' – Flare
- ',' '/' – zum –/+
- kursorske strelice – pravci kretanja



Zatim se prelazi u glavni meni koji nudi opcije za izbor novog pilota, gledanje statusa, par informacija o helikopteru (čiji je pun naziv Boeing Sikorsky RAH–66 Comanche), demo letove, bodovanje i početak misije

Birenjem poslednje opcije ulazite u meni sa mogućnošću izbora trening ili borbenih letova Nakon svega toga nastupa početak igrenja i, već pomenuto, oduševljenje

Grafika i animacije su fenomenalni (jednostavno rečeno, to treba *videti)* Osnovni pogled je, naravno, iz kabine helikoptera U donjem delu kabina su dva ekrana, na kojima se može prikazati po pet ličnih modova To su slike iz kamere koje snimaju teren ispod/ ispred helikoptera, radar, status misije – broj ciljeva i broj uništenih ciljeva, i pokazatelj oštećenja.

Zatim, tu su pokazatelji za količinu goriva – 'F', broj staniolskih traka za ometanje neprijateljskih radara (Chaff), broj signalnih raketa (Flare) i trenutno oružje spremno za upotrebu (Cannon, Rockets, Hellfire, Stinger, Artillery i Wingmen) U „gornjem" delu kabine (na staklu) su nišan, pokazatelj veštačkog horizonte (vrlo korisno kada letite noću ili kroz oblake, pa ne znate da li ponirete ili se penjete), kompas i indikator relativne visine (rastojanje do terena ispod helikoptera)

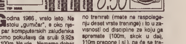
Sa 'ESC' u svakom trenutku igrenja možete ući u meni gde menjate neke parametre igre i snimate trenutnu poziciju Tako, u *Detail* možete podesiti kvalitet slike, u *Control* – zvuk, muziku i tip džojstika, a u *Options* uključiti ili isključiti veštački horizont, kompas i/ili indikator relativne visine.

Prikaz terena iznad kojeg letite je najbolji faktor igre i izdvaja COMANCHE daleko iznad svih dosadašnjih borbenih simulacija Bilo da letite danju ili noću, realnost je izuzetna Ispaljivanje projektila i njihove eksplozije zaslužuju najviše ocena Igru je osmislio i programirao izvesni Kyle Freeman i to je svakako ime koje treba zapamtiti Za fenomenalne zvučne efekte pobrinuo se Stewart Perkins, a digitalizovani glasovi pripadaju Kathleen Clancy i David R Holmsu Spakovane arhiverom, igra zauzima 4 MB, a raspakovana samo 6 MB

„Nova Logic" je ovim programom postavio domaći zadatak ostalim programerima i softverskim kućama To je jako dobro i nadamo se da će se uskoro pojaviti borbene simulacije letelica bar slične po kvalitetu, ako ne i bolje Do tada, uživajte u vožnji svog COMANCHE–a

Goran KRSMANOVIĆ

THE CARL LEWIS CHALLENGE



Godina 1986, vrelo leto Na stolu „gumičar", a oko njega par kompjuterskih zaluđenika uporno pokušava da sruši 9,92s na 100m Ne ide. „Nemamo dobar trening", vikne neko iz gomile, „Eh, kad bi još i to mogli da odredimo", konstatuju svi Naravno, bio je to „Ocean"–ovo čedo DALEY THOMPSON'S DECATHLON

Godine 1993, hladna zima Na stolu najbolje „prijateljica", a oko nje .. Ovog puta, tu je „Psygnosis"–ovo remek delo THE CARL LEWIS CHALLENGE.

Odmah po učitavanju dočekuje vas odlična muzika i par Luisovih digitalizovanih fotografija Glavni meni sadrži tri opcije

- **Training Only** – mod igre u kojem ćete biti trener (menadžer) reprezentacije koju vodite Nema aktivnog učestvovanja, samo određivanje treninga i gledanje discipline.
- **Arcade Only** – analogno prethodnom, ovde počinjete igru bez ikakvih treninga i priprema, odnosno džojstik u ruke, pa ko je bolji
- **Full Simulation** – za one koji imaju puno vremena, ovo će predstavljati pravu poslasticu Sve na jednom mestu treninzi, određivanje tima koji će da nastupi i, naravno, aktivno učestvovanje (čitaj lomljenje džojstika)

Nakon što ste se opredelili za mod igre i reprezentaciju koju ćete voditi, dobijate spisak sportista (ako igrate potpunu simulaciju) sa njihovim osobinama (okretnost, brzina, snaga i izdržljivost). Svakog sportistu možete posebno trenirati (imate na raspolaganju deset vrsta treninga) i to u zavisnosti od discipline za koju ga spremate (100m, skok u dalj, 110m prepone i sl), pa će se treninzi razlikovati od igrača do igrača Na primer, trkaču na 100m treba povećati brzinu, bacaču koplja snagu, itd

Treba napomenuti da vam prilikom određivanja treninga Karl Luis svesrdno pomaže govoreći kakva je vrsta pripreme pogodna za svaku disciplinu Svakako je vrlo važno paziti da se pojedini atletičari usled teških treninga ne preforsiraju, jer ćete u tom slučaju ostati bez njih, a i propašće sil-



ni dani (nedelje) pripreme Treninzi traju ukupno 5 nedelja a posle toga dolazi određivanje tima koji će nastupiti u pet disciplina (100m sprint 110m prepone, bacanje koplja, skok u vis i skok u dalj) Svaki atletičar može nastupiti u više disciplina, ali ne možete imati više takmičara u jednoj disciplini (štete!) Kada ste sve sredili, možete snimiti tim na disketu, što može biti vaoma korisno jer ćete time sebi uštedati vreme za naporne treninge sledećeg puta

A sada nešto o čistoj igri Za pokretanje svog „juneka" možete izabrati čak tri različite načine ritmičko pomeranje džojstika levo–desno bazglevo „mlaćanje" iste sprave što većom brzinom ili brzo pritiskanje tastera za pucanje Toplo preporučujamo ovo poslednje – najjeftinije je, a i nekako najbrže!

– *100m sprint* Dok se polako zagrevate, dobijate podatke o svojim protivnicima kao i vremenu potrebnom da biste se kvalifikovali za sledeći krug Digitalizovani glas startera daje znak za početak borbe sa vremenom i preostalom trojicom takmičara

– *110m prepone* Sve je isto sam što je staze malo duža, a tu su i prepone

– *Bacanje koplja* Traba se dobro zaleteti i pod što boljim uglom hitnuti kopije tako da odleti što dalje Izglede lako, ali nije!

– *Skok u vis* Zaletite se što bolje i kad budete u blizini lestvica povucite džojstik nagore, da biste odredili broj stepeni pod kojim će igrač skočiti, potom brzo povucite džojstik nadole i takmičar poleće

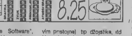
– *Skok u dalj* Važi isto što i za skok u vis, ali ovde trebe paziti na odskočnu liniju

Nakon ove discipline prvi krug je gotov i kompjuter daje raspored discipline u kojime ste izborili pravo učešća Posle ovoga krećete iz početka (ako ste se kvalifikovali), samo što su sada granice rezultata pomerane za jednu stepenicu naviše i teko kroz četiri kvalifikacione etapa kroz koja morate proći, želite li videti finale U finalu je bitan samo plasman, odnosno prva tri masta za koja se dobijeju medalje

THE CARL LEWIS CHALLENGE donosi nešto novo u ovoj vrsti igara, poseduje odličan zvuk i lepu grafiku a ceo program je obogaćen digitalizovanim slikama i raznim cakama Igre ipak nije savršena, zbog čistog propusta programera, naime, često će se dešavati da kompjuter trči i 8,50s na 100m, dok se vi mučite i za 11 00s drugo nema prestupa prilikom starta tike na 100 i 110m, što znači da „ladno" možete uleteti u pucanj bez bojazni od kazna!

Vladimir PISODOROV

WIZKID



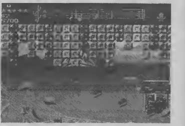
Firma „Sensible Software", koja je sabi stekla reputaciju čuvanom simulacijom fudbala, okušala se i u oblasti platformskih igara (doduše, pod potkroviteljstvom „Ocean"–a) WIZKID je najgrublje rečeno, mešavina ARKANOID–a i PAC MAN–a (odakle je preuzet lik) Pomerajući po ekranu malu zelenu glavu (nalik Kermitovoj) traba da pobacata sva cigle ili šta vam već „dođe do glave" (pošto ruku nemate) na protivnike i time ih uništita

Posle podužeg učitavanja, izbora jezika i jednostavna animacije praćene „Uvertirom 1812" (P I Čajkovski), naći ćate se u glavnom meniju iz koga, pritiskom na <Space>, ulazite u *Options* meni Tamo doterujete neke sitnice, među kojima su težine igra, brzina izvođenja (Normal je sasvim pristojna) tip džojstika, itd Na početku ćete proći kroz „školu" u kojoj ća vam „instruktor", naradnik puž objesniti sve principe igranja, kao i sam cilj vaše nesvakidešnje misije

Posle završane „obuke" počinje i prava igra, u kojoj sa suočavata se mnogobrojnim neprijateljima u vidu insekata, pingvina, slepih miševa i drugih pripednika životinjskog sveta Nakon što ih eliminišete nekom ciglom ili drugim predmetom, ostaviće iza sabe balončiće određane boje koji će se kad ih probušite, pretvoriti u notu iste boje Kada kompletirate melodiju na vrhu ekrana, vašim finansijskim problamima je kraj (barem u igri) – bićete zasuti novcem koji pada s nebo

Osim note, povremeno ćete dobiti i neke dodatke – poboljšanja kao što su klovnovski nosevi (tada predmeti odskaću od glava) i vilica kojom nosite cigle u zubima i sređujete protivnike k'o od šale Na kraju svakog nivoa pokupićete još i mačku (?) kojom ćete označiti kraj svoje uspešne igra

Na svakom ekranu možete se zanimati i „igrama iznenađenja", punim humora Teko ćete negde slagati raći, a negde obavljati nuždu, sva u cilju osvajanja različitih dodateka Do skrivenih delova ekrana koji vode u dodatnu igru dolazite kada se, nakon kompletirane melodije, spojite sa telom i odšatate do određenog elementa pozadine



Zvuk u toku igranja je sasvim zadovoljavajući, što se može rać i za grafiku i animaciju Pozadine je mogla biti malo lepša urađena, ali nije za bacanje WIZKID je simpatična i neobična igra koje, uprkos svemu nije vredne svoje dve diskete Dobra osobina je da ne zahteva 1 MB

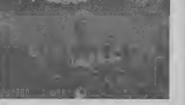
Gradimir JOKSIMOVIĆ
Ivan OBROVAČKI

DOODLE BUG



Još jedna spasilačka misije Reč je o otetoj princezi i hrabrom junaku koji traba da prođe sito i rešeto, na bi li je spasao iz kandži okrutnog zlotvora Možda jedina nesvakidešnje stvar u ovom zapletu jesu likovi, predstavljeni simpatičnim pčelicama Vaš zadatak je da, u ulozi pčele zvane Doodle, pređete priličan broj nivoa izdeljenih na platforme i spasete princezu (i, kasnije izrodite puno malih ljigavih pčelinjih larvi)

Osnovno oružje bića vam glava kojom neprijatelje uđerate iz skoka izvodeći salto mortale (više mortale nego salto) Usput možete pokupiti i četiri vrste olovaka i gumicu (za brisanje naravno) ko-



je predstavljaju izvesne dodetke Dodeci su u obliku kišobrana (praživljavanje skokova sa visokih platformi), balone (odletanje na nedostižne visine), bočice (neranjivost dvadesetak sekundi), satova („zamrzevanja" protivnika, na žalost kratkotrajno), e konšćenjem gumica eliminišete sve protivnike ne ekranu

Nakon učitavanja, prošavši kroz lepo urađen i jasan meni, obrešćete se u embijantu prvog nivoe koji nosi naziv „Toyland" Nepnjatelji su predstavljeni u obliku olovnih vojnika (izbecuju opasne note) prelepo nacrtanih klovnova, dečijih eviona i ostelih igračaka sa kojima smo se, više manje, nekada svi družili Za popravljanje bodovnog stanja poslužiće vam raznovrsni predmeti tako reći od igle do lokomotive Na pojedinim mestima možete ući i u skrivene prostonje u kojima se opskrbljujete dodatnim životime

Takođe, udarajte kockice koje se smeša i iz njih će ispasti neki konsni dodaci kao što su olovke, kese sa novcem i sl

Tehnička karaktenstika igre su, možda, nešto iznad proseka Grafika je vrlo simpatična (naročito do Izražaja dolazi veliki broj vrlo lepo toniranih boja na ekranu), e i animacija je dopadljiva (posebno lepo su animirani skokovi i kretnje protivnika) Muzika potpuno doprinosi stvaranju vesala atmosfere

Skrol pozadine je izveden u nekoliko ravni, izuzetno je gladak i prijeten za oko Igra se odvija u gornjem, največem delu ekrana, a u donjem sa nalaze osnovni podeci o bodovnom stenju, broju živote (u obliku srca), količini novca (odnosno zlatnika), i preostelom vremenu kojeg name baš na pretek

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Ivan OBROVAČKI

inače, spisak predmeta koje nosite pozivate desnim dugmetom miša, a njihov izbor i kombinovanje vršite levim

Rašavanje ova bajkovite priče ostevićemo, za seda, čitaocima Za početek samo par malih savete U svojoj sobi, na počétku igre, pokupite klješta, e iz ormanće na lavoj strani mast i nož Na stolu se nalazi i knstalna kugle koju vam je ostavio vaš prijatelj, čerobnjak Petroy, e pomoću koje ćete moći de komunicirate s njim Petroy če vam davati savete kad negde zapnete (naravno, eko mu se obratite ze pomoć)

Na terasi (leva vrate) pridružiće vam se Uki i Orbi, blizanci koji će vam nositi stvari, tj biti sluge Tu nožem isecite trsku i pokupite sano U prostoriji u koju se ulazi kroz vrate ne desnoj strani naći ćete i samenja, lobanju, ključ i sredstvo za uspavljivanje Slíku premestite ne ekser na levoj strani zide i otkriće vam se rupa u kojoj se nalazi Bolje da nastavite sami (ko je to rekao „Ma nemoj"?)

Ova izvrsna igru staja, varovali ili ne, na samo tri diskete (ko kaže de nema dobrih malodisketnih evantura?)

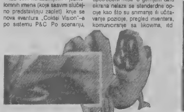
Gradimir JOKSIMOVIĆ
Ivan OSROVAČKI

WEEN

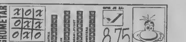


Velika oluja zadesila je Kraljevstvo plavih stene i predskazala kataklizmu. Svesten nadolazecih crnih vremena i svoje sve vece slabosti stari čarobnjak Ohkram dolazi u posetu unuku Waan od dede Ohkrama saznaje de je sudbina kraljevstva u njegovim rukama i da mu sleduje valika borba sa zlim čarobnjekom Kraalom, koji je i glevni i odgovorni ur , pardon, krivec za nastalo stanje Kraal željan osvete zbog poraza u borbi se Ohkramom pre deset godina, može biti zaustavljen jedino pomoću tri zrnca peska iz peščanika koji čuva izvasni Revuus Ween ne okleva ni momente i hrabro krače u potragu

Iza ovih nerazumljivih i jezikolomnih imena (koja sasvim slučejno predstavljaju zaplet) krije se nova evantura „Coktel Vision"–a po sistemu P&C Po scenariju, ova evanture više podseća na neko FRP ostvarenje pa je možemo smatrati uspešnom mešavinom dva navedena tipa avanturističkih igera Efektni, stripovani uvod, pracen izvrsnom melodijom, uvešće vas u misteriozni embijent igre, boget divnom grafikom, prelepim prelazime boje, odličnim (digitalizovanim) zvučnim efektima i tajnovitom muzikom, koja ne momanta stvara jezovitu atmosferu Svi ovi tehnicki elementi igra, na koje je očigledno obraćena valika pažnja, održaće vašu napetost prilično dugo vramena a to je viša nago pohvalno s obzirom na težinu ove avanture Sve funkcije pozivaju se i izvršavaju upotrebom miša U gornjem dalu ekrana nelaza se stenderdne opcije kao što su snimanje ili učitavanje pozicije, pregled inventera, komuniciranje sa likovima, itd



TRODDLERS



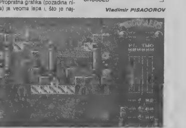
Ide jeden leming, ide drugi leming ide treći leming ide stoti leming Zvuči poznato? Onda je dovoljno reći de bi se ova igre mogla okarakterisati kao ide jedan trodler, ide drugi trodler ide treći trodler . ide stoti trodler i tako danima nedaljama mesecima pa kome pre dosadi

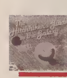
Programeri firme „Storm–Sales Curve" (DOUBLE DRAGON III, RODLAND) napravili su novo čudo – TRODDLERS U ulozi ste „tete" Trodlera, čiji je cilj da dovede Trodlerčiće kući, sakupljejući usput dijamente, ogrlice banane, jegode i slične drangulije Međutim za razliku od LEMMINGS–a, ovda ne možate kopati tunele, graditi mostove puzati uz stene i slično Jedino što možete raditi jeste da pomerate kamane blokove (kojih imete ograničan broj) i tako usmeravate „sinčiće" na željani put

Propratna grafika (pozadina nivoa) je veoma lepa i, što je najvažnije, razlikuje se od nivoa do nivoe To može biti šuma, piramide, hram itd Ne trabe ni napominjati da igru prati odlična muzika, koje sa menja posle sveka dva–tri predana ekrana, a ako vem dosadi možete je zameniti zvučnim efektime ili potpuno isključiti „Tete" Trodler je duhovito necrten, e najvaću poslasticu predstavlja momanet kede (ako duže vremana niste ništa uradili) odlazi na spavanje ili vam maše rukama kako biste ga zepazili i nastavili igru Treba raci i de u glavnom meniju možete izabrati dve opcije ze dva igraća (Teem ili War) pa tako igra postaje znetno zanimljivije

Kao malu pomoć za početak, dajemo vam šifre prvih 9 nivoe 02 – BUILDIT, 03 – NOSWEAT, 04 – PYRAMID 05 – CLEAROUT, 06 – SPHINX, 07 – QUARTET, 08 – CENTERIN, 09 – REDGEMS, 10 – CROSSED

Vladimir PISAOOROV





Vodič kroz galaksiju za autostopere (3)



Drago nam je što su naši mlađi čitaoci pokazali toliko interesovanja i oduševljenja za ovu knjigu. Zato joj u ovom broju posvećujemo nešto više pažnje

Pogon Beskonačne Neverovatnoće predstavlja divnu, savremenu metodu prelaženja ogromnih međuzvezdanih rastojanja za puki nulti deo sekunde, bez sve one mučne petljavine oko hiperprostore.

Princip generisanja malih iznosa **konačne neverovatnoće** jednostavnim spajanjem logičkih kola Bambivini 57 sub-mezonskog *mozga* za plotar atomskih vektora uronjen u sredinu koja je snažan proizvođač Braunovog kretanja (na primer lepa, velika šolja vrelog čaja) bio je, razume se, dobro poznat – takvi generatori često su korišćeni za „probijanje leda" na žurkama izazivanjem istovremenog skoka svih molekula donjeg rublja domaćica za jednu stopu ulevo, u skladu sa teorijom neodređenosti.

Mnogi cenjeni fizičari govorili su da to ne mogu da podnesu – jednim delom zato što se radilo o omalovažavanju nauke, ali uglavnom zbog toga što ih nisu pozivali na takve žurke. Druga stvar koju nisu mogli da podnesu bio je večiti neuspeh u pokušajima da konstruišu mašinu koja bi mogla da generiše polje **beskonačne neverovatnoće** i na kraju su namrgođeno obznanili da je takva mašina doslovce nemoguća.

A onda, neki student, kojeg su ostavili da počisti laboratoriju nakon izuzetno neuspele žurke, počeo je ovako da razmišlja:

Ukoliko je takva mašina praktično neostvarljiva, onda njeno postojanje mora imati konačnu neverovatnoću. Znači, da bi se napravila treba samo precizno izračunati koliko je neverovatna, ubaciti taj broj u generator konačne neverovatnoće, dodati šoljicu vrelog čaja... i uključiti je!

To je i učinio, i s priličnim zaprepašćenjem shvatio da je uspeo da dovrši potregu za zlatnim generatorom beskonačne neverovatnoće. Još više ga je zaprepastilo kada ga je, nakon uručivanja nagrade Galaktičkog instituta za izuzetnu bistrinu, linčovala razularena gomila cenjenih fizičara koji su konačno shvatili da više od svega mrze pametnjakoviće.

Bilo kako bilo, zahvaljujući prvom Pogonu Beskonačne Neverovatnoće ugrađenom u „Zlatno Srce", Ford Prefekt i Artur Dent bili su spašeni.

„Zlatno Srce"

Komandna kabina „Zlatnog Srca" sa svojom antiverovatnom izolacijom delovala je kao deo savršeno običnog svemirskog broda, osim što je bila potpuno čista (jer je bila tako nova). S nekih kontrolnih sedišta nisu još bile skinute ni navlake od plastične folije. Kabina je bila uglavnom bela, pravougaona i velika otprilike poput omanjeg restorana. U stvari njen oblik nije bio savršeno pravougao: dva duža dela bila su povijena i imala su oblik blago zakrivljenih, paralelnih ploča, a svi uglovi i krajevi predmeta po kabini bili su izvedeni u zabavnim izuvijanim oblicima. Istini za volju, bilo bi mnogo jednostavnije i praktičnije da je kabina napravljena kao najobičnija četvrtasta prostorija, ali na taj način dizajneri se ne bi iskazali. U jednom uglu, pored Zaphoda i Trilian, sedeo je pogrbljeni robot Marvin, koji je upravo dobio naređenje da do komandnog mosta dovede nepoznate goste „Zlatnog Srca". („Enciklopedija Galaktika" definiše robota kao *„mehanički uređaj koji je projektovan da obavlja čovekov posao"*. Reklamno odeljenje Siriuske kibernetske korporacije definiše robota kao *„vašeg plastičnog drugara uz kojeg vam je tako zabavno"*. „Vodič" definiše reklamno odeljenje Siriuske kibernetske korporacije kao *„bandu nesposobnih tupadžija koje će prve uza zid kada se digne kuka i motika"*. Zanimljiv je podatak da jedno izdanje Enciklopedija Galaktika, koje je srećnom slučajnošću dospelo kroz vremenski procep iz budućnosti daleke hiljadu godina, definiše reklamno odeljenje Siriuske kibernetske korporacija kao *„bandu nesposobnih tupadžija koje su prve uza zid kada se digla kuka i motika"*.)

Glasno praštanje „sladunjave" muzike **„Zona Katastrofe"** ispunjavalo je kabinu „Zlatnog Srca" dok je Zaphod tragao po sub-eta radio talasima za vestima o samom sebi. Uređaj na kome je to radio bio je prilično neugodan za rukovanje. Godinama se radio aparatima upravljalo pritiskanjem dugmadi i pomeranjem skala, potom je trebalo da pređete prstima preko njihove površine. Sada je dovoljno da mahnete rukom u opštem pravcu uređaja i da se nadate. Naravno, na taj način štedelo se mnogo mišićnog naprezanja, ali morali ste da budete neugodno mirni ukoliko ste želeli da i dalje slušate isti program. Zaphod mahnu rukom i kanal se ponovo promeni. Začu se još sladunjave muzike, ali ovog puta bila je to samo prateća muzika za najavu vesti. Vesti su uvek pažljivo pripremane tako da se uklopa u ritam muzike i bile su vrlo slušane (nepobitno je dokazano da je vesti-prenos lansiranja svemirskog broda „Titanik" gledalo i slušalo više ljudi nego što je zapravo postojalo u tom trenutku, a to se danas smatra najvećim dostignućem u nauci o istraživanju javnog mnjenja).

„...I pored vesti koje vam svakog sata dolaze s ovih talasa na *sub-eta talasnom području za oblast čitave galaksije*", krakatao je glas, *„upućujemo jedan veliki pozdrav svim inteligentnim oblicima života, ma gde se nalazili, kao i svima ostalima tamo napolju. Važno je da sve to guramo zajedno, momci! A razume se, glavna vest je senzacionalna krađa prototipskog broda s pogonom beskonačne neverovatnoće koju je izveo niko drugi do predsednik galaksije Zaphod Bibibroks. Pitanje koje svima pada na pamet je da li je veliki Z nejzad zglajzao? Bibibroks, čovek koji je izumeo pan-galaktički grgolj blaster* (piće koje je jednom opisano kao alkoholni ekvivalent oružane pljačke u

„Zona Katastrofe"

„Vodič" beleži da „Zonu Katastrofe", plutonijumski rok sastav iz oblasti Gagrakaka, svi drže ne samo za najbučniji rok sastav u galaksiji, već zapravo za najjači izvor buke koji postoji. Redovni posetioci njihovih koncerata smatraju da je njihov zvuk najlepše slušati iz ogromnih, betonskih bunkara smeštenih na oko trideset sedam milja od pozornice, dok sami muzičari sviraju na svojim instrumentima uz pomoć daljinske kontrole sa dobro izolovanog svemirskog broda koji ostaje u orbiti planete – ili, češće, u orbiti neke druge planete.

Uopšte uzev, njihove pesme vrlo su jednostavne i uglavnom slede poznati motiv o tome kako mladić-stvorenje sreće devojku-stvorenje pod srebrnim mesecom, koji potom eksplodira bez ikakvog vidljivog razloga.

Mnogi svetovi danas su u potpunosti zabranili njihove nastupe, ponekad iz umetničkih razloga, ali najčešće zbog toga što „sistem obraćanja publici koji koristi sastav krši lokalne propise o ograničenom korišćenju strateškog naoružanja".

kojoj vas lopov tresne batinom po glavi – skupo i loše po glavu), varalica naivnih, onaj koga je Ekscentrika Galumbita – kurva sa tri sise sa Erotikona 6 opisala kao najžešći prasak posle Big Benga i koji je odnedavno po sedmi put proglašen za najgore odeveno razumno biće u poznatom univerzumu, "



Susret

Baš u tom trenutku su na komandni most stupili Marvin, Ford i Artur. Ovaj poslednji se poštano zaprepastio kada je video čoveka zavaljanog u fotelju s nogama na komandnoj konzoli, dok je levom rukom čačkao zube svoje desna glava. Ta glava delovala je prilično zaokupljeno tim poslom, ali leva se smešila širokim, opuštenim vedrim osmehom. Broj stvari u koje Artur nije mogao da poveruje bio je popriličan. Usta mu se otvoriše i ostadoše neko vreme u tom položaju.

Neobični čovek lenje mahnu Fordu i s ogavno nonšalantnim izrazom reče: *„Ćao Forde, kako si? Lepo od tebe što si svratio."*

Ford nije nameravao da bude nadmašen u mirnoći. *„O Zaphode"*, kazao je, *„baš mi je drago što se vidimo, dobro izgledaš, ruka viška lepo ti stoji. Fin brod si ukrao. Zaphode, ovo je moj prijatelj Artur Dent. Spasao sam ga kada mu je planeta eksplodirala. Artura, ovo je moj dalji rodak Zaphod Bib..."*

„Već se poznajemo", reča Artur oštro.

Kada jurite auto-putem niz najbržu traku i puni sebe glatko projezdite pored nekoliko automobila koji se na jedvite jade vuku istim smerom, a onda slučajno promenite brzinu iz četvrte u prvu umesto u treću i time sve što se nalazi ispod haube dovedete u prilično jadno stanje, to će vas izbaciti iz koloseka otprilike onako kako je ova izjava delovala na Forda.

„Šta hoćeš da kažeš time da se poznajete?" upitao je. *„Znaš, ovo je Zaphod Biblbroks sa Betelgeza, a ne neki tamo prokleti Martin Smit iz Kroydona."*

„Briga me", reče Artur ledeno. *„Već smo se ranije sreli, Zaphode Biblbrokse – ili bolje da kažem, File."* Okrenuvši se Fordu i kipteći od besa nastavi: *„Upao je nepozvan na žurku – maskenbal. Na toj žurki bila je jedna devojka. U redu, nije mi s njom išlo baš najbolje. Pokušavao sam čitavo veče. Vrag ga odneo, baš je bila dobro parče. Vrlo zgodna, strašno pametna, a kad sam najzad uspeo da ostanem nasamo sa njom i počeo da je barim pričom, upao je taj tvoj prijatelj s pitanjem da li je gnjavim i predlogom da ona malo popriča sa njim, jer je on, tobože, s druge planete. Više je nikada nisam video."*

„Zaphod?" uzviknu Ford.

„Da", reča Artur, gledajući u njega i trudeći se da na deluje budalasto. *„Imao je samo dve ruke i jednu glavu, a sebe je nazivao Fil, ali..."*

„Ali moraš priznati da se zaista ispostavilo da dolazi sa druge planete", reče Trilian i pojavi se na drugom kraju mosta. Uputila je Arturu ljubazan osmeh koji se na njega sručio poput tone cigli, a onda se ponovo okrenula brodskim komandama i ekranima koji su otkrivali nešto neobično.

„Konjska Glava"

I ostali prisutni približili su se komandnom pultu.

„Prepoznaješ li ovo?" upita Zaphod Forda.

„Ovaj, ne", rekao je Ford.

„Šta vidiš?" ponovo upita Zaphod.

„Ništa" uzvrati Ford.

„I to ne prepoznaješ?" reče već pomalo nervozan Zaphod.

„Ma šta to pričaš?" nervozno će i Ford.

„Nalazimo se u maglini Konjska Glava. Ogroman crni oblak, " poče da objašnjava Zaphod.

„I to je trebalo da zaključim na osnovu praznih ekrana?" ljutito će Ford.

„Unutrašnjost tamne magline jedino je mesto u galaksiji na kojem možeš da dobiješ mračne ekrane" uzbuđeno reče Zaphod.

„Šta je to tako divno kada zaglaviš usred oblaka prašine?" upita Ford.

„Kompjuteru!" povikao je Zaphod *„Rotiraj ugao vidnog polja za osamdeset stepeni i ništa ne pričaj o tome!"*

Na trenutak činilo se da se ništa ne dešava, a onda sjaj ispuni ugao ogromnog ekrana. Preko njega pređe crvena zvezda veličine omanjeg tanjira, a ubrzo ju je sledila još jedna – binarni sistem. Onda u ugao slike uplovi ogromni srp – njegov crveni odblesak prelazio je duboko crnilo noćne strane planete.

„Našao sam je!" zaurla Zaphod i tresnu pesnicom u konzolu. *„Našao sam je!"*

Ford je zapanjeno gledao. *„Šta je to?"* rekao je.

„To," reče Zaphod, *„to je najneverovatnija planeta koja je ikada postojala, Magratea."*

Artur nije rekao ništa.

Ni Trilian nije rekla ništa, ali je to učinila na neobično zamišljen i odsutan način.

Magratea

(Odlomak iz „Vodiča kroz galaksiju za autostopere", stranica 634784, sekcija 5a. Naziv: Magratea)

Daleko iza nas, u maglama pradavnih vremena, u danima sjaja i veličine bivšeg galaktičkog carstva, život beše divalj, bogat i uglavnom neoporezovan.

Moćni međuzvezdani brodovi neprekidno su se kretali između egzotičnih sunaca, u potrazi za avanturama i bogatstvom po najdaljim krajevima galaksije. U tim danima duhovi su bili hrabri, ulozi su bili visoki, muškarci su bili pravi muškarci, žene prave žene, a mala dlakava stvorenja sa Alfa Kentaura bila su prava mala dlakava stvorenja s Alfa Kentaura. Svi su se usuđivali da prkose neznanim užasima, da čine hrabra dela, da ponositi brode bezdanim ponorima kojima nikada nijedan čovek nije brodio – i tako je carstvo cvetalo.

Mnogi ljudi, razume se, postadoše neizmerno bogati, ali bilo je to potpuno prirodno i ništa čega bi se trebalo stideti, jer niko nije bio stvarno siromašan – u svakom slučaju niko vredan pomena. Ali za sve najbogatije i najuspešnije trgovce život postade prilično tmuran i nezanimljiv, pa su počeli da misle da je krivica do svetova na kojima su živeli – ni jedan od njih nije u potpunosti zadovoljavao njihove prohteve: ili nije odgovarala klima tokom perioda kasnog popodneva, ili je dan bio za pola sata predugačak, ili je more imalo baš onu pogrešnu nijansu ružičastog.

I tako su stvoreni uslovi za novi oblik specijalizovane industrije: izrada luksuznih planeta po narudžbi. Sedište ove industrije bila je planeta Magratea, na kojoj su hipersvemirski inženjeri usisavali materiju kroz bele rupe u svemiru, da bi ih uobličili u planete snova – planete sačinjene od zlata, planete od platine, planete od meke gume na kojima je bilo mnogo zemljotresa – sve predivno napravljene da bi zadovoljile izuzetno visoke standarde koje su najbogatiji ljudi galaksije, sasvim prirodno, očekivali.

Ali taj posao bio je toliko uspešan, da je sama Magratea uskoro postala najbogatija planeta svih vremena, a ostatak galaksije spao je na prosjački štap. I tako se sistem raspao, a carstvo srušilo i na milijardu gladnih svetova spustila duga, tmurna tišina koju je remetilo samo škripanje pera učenih ljudi, koji su do kasno u noć radili na izradi svojih naučnih radova o važnosti planiranja političke ekonomije.

Sama Magratea nestala je, a sećanja na nju potonula su u tminu legendi.

Jasno, u ovim prosvećenim danima niko ne veruje ni reč od svega toga.

Magratea?

Ford baš nije bio ubeđen u Zaphodove tvrdnje: *„Ti si šašav, Zaphode"* reče, *„Magratea je mit, bajka, takve stvari roditelji uveče pričaju svojoj deci ako žele da budu ekonomisti kada porastu, to je..."*

„To je masto u čijoj se orbiti nalazimo u ovom trenutku", bio je uporan Zaphod.

„Slušaj, ne znam ja oko čega se ti lično sada nalaziš u orbiti i tu ti ne mogu pomoći", reče Ford, *„ali ovaj brod..."*

„Kompjuteru!" draknu Zaphod.

„Ej, ćao! Ovo je Edi, vaš brodski kompjuter, i da znate, momci, osećam se sjajno i ubeđen sam da ću napraviti čudo od svakog programa koji propustite kroz mene."

„Kompjuteru", reče Zaphod, *„reci nam ponovo kakva nam je trenutna putanja?"*

„Sa zadovoljstvom", zabrbljao je. *„Trenutno se nalazimo na visini od tri stotine milja iznad legendarne planete zvane Magratea."*

„To nije nikakav dokaz", reče Ford, *„Tom kompjuteru ne bih poverovao ni da mi proceni težinu."*

„To mogu da učinim, razume se", zadovoljno će kompjuter. *„Čak mogu da izvršim proračun tvojih ličnih problema na deset decimala, ukoliko je to od neke pomoći."*

Na trenutak su svi gledali bez reči, ali Zaphod je poigravao od nestrpljenja.

„Sada se nalazimo iza noćne strane", rekao je prigušenim glasom. Planeta se i dalje obrtala. *„Površina planete nalazi se na triste milja ispod nas"*, produžio je. Pokušavao je da povrati osećaj vanredne prilike za ono što je smatrao velikim trenutkom. Magratea! Vređale ga je Fordova skeptična reakcija. Magratea! *„Za koju sekundu"*, nastavio je, *„trebalo bi da vidimo... Eno!"*

Trenutak je imao svoju težinu. Čak i najiskusniji zvezdani lutalica ne može da ne uzdrhti pred spektakularnom dramom rađanja sunca posmatranog iz kosmosa, ali binarni izlazak sunca jedno je od čuda galaksije.

Potpunu tamu neočekivano je probila tačka zaslepljujuće svetlosti. Lagano je rasla i širila se u obliku tankog, srpastog sečiva i nakon nekoliko sekundi oba sunca postala su vidljiva, pećnice svetlosti koje su rasecale tamnu ivicu horizonta belim plamenom. Pruge jarkih boja prostreše se kroz retku atmosferu pod njima.

„Vatra zore!" dahnu Zaphod. *„Sulianis i Ram, sunce blizanci!"*

„A možda i nešto drugo", mirno je rekao Ford.

„Sulianis i Ram!" bio je uporan Zaphod.

„Pa čak i da pretpostavimo da jeste..."

„Jeste", reče Zaphod.

„... Ono što nije", produži Ford, *„šta ti uopšte hoćeš od nje? Ovde nema ničega."*

„Nama na površini" reče Zaphod.

„Dobro, čak i da nečeg ima, mogu da se kladim da ovde nisi da bi se bavio industrijskom arheologijom. Šta pokušavaš da pronađeš?"

Pogled jedne od Zaphodovih glava odlutao je u daljinu. Druga se obazrela da vidi u šta to gleda prva, ali ova nije gledala ni u šta posebno.

„Pa", reče Zaphod bezbrižnim glasom, *„delom iz radoznalosti, delom iz želje za avanturama, ali pre svega zbog slave i novca..."*

Ford ga oštro odmeri. Imao je vrlo jak utisak da Zaphod pojma nema zbog čega je tu.

„Ova napetost me ubija", reče Artur nervozno.

Napetost i nerviranje predstavljaju ozbiljan društveni problem u svim oblastima galaksije i zbog toga, da se situacija ne bi i dalje pogoršavala, otkrićemo unapred sledeće činjenice.

Planeta o kojoj je reč zaista je legendarna Magratea.

Jedini rezultat napada smrtonosnih projektila koje će lansirati prastari automatski odbrambeni sistem biće razbijanje tri šoljice za kafu, lomljenje kaveza s miševima (jedino što je Zaphod dozvolio Trilian da ponese sa Zemlje), ogrebotina na nečijoj nadlaktici, te pojavljivanje i iznenadni nestanak jedne saksije sa petunijama i jedne nevine ulješure.

Da bi se ipak očuvalo nešto od tajanstvenosti, neće biti otkriveno čija će nadlaktica biti ogrebena. Ovaj podatak može bez opasnosti da posluži kao izvor napetosti jer je potpuno beznačajan.

Nastavak u SK 2/93.

Priprema
Goran KRSMANOVIĆ



Još nešto o „Vodiču"

„Vodič kroz galaksiju za autostopere" je izuzetna knjiga. Sakupljana je i prerađivana mnogo puta tokom mnogih godina i pod mnogo raznih urednika. Sadrži doprinose nebrojanih putnika i istraživača. Uvod u ovu knjigu počinje na sledeći način:

„Svemir", **kaže se tamo,** *„je veliki. Stvarno veliki. Prosto da ne poverujete koliko je neverovatno, divovski, neshvatljivo veliki. Hoću da kažem, možda vi mislite da morate dugo da pešačite do one radnje tamo, ali to su vam samo trice od kosmosa. Pazite ovako, ..."* **i tako dalje.**

Nakon izvesnog vremena stil se malo sređuje i počinju stvari koje su vam stvarno neophodne, kao na primer... *„činjenica je da se na nezamislivo divnoj planeti Betselamninu sada toliko brinu zbog kumulativne erozije koju izaziva deset milijardi turista godišnje, da vam svaku razliku između iznosa koji pojedete i koji izlučite dok ste na planeti hirurški uzimaju od tela prilikom poleska (zbog toga svaki put kada tamo odete u toalet, neophodno je da dobijete potvrdu)".*

Igram se, dakle, postojim

Da li ste ikada razmišljali šta se sa nama i u nama dešava dok se igramo uz pomoć kompjutera? Ozbiljnim tekstom o „neozbiljnim" stvarima otkrivamo novu dimenziju posmatranja tog problema

Pišu IVAN OSROVAČKI I GRADIMIR JOKSIMOVIĆ



Ako sta igrač, programar ili (budući) pisac scenanja za kompjutarsku igru, koristiće vam ovda iznaseni kriterijumi koji jedan program čina zanimljivim i upečatljivim, kao i fakton koji nanovo vraćaju igrača da se uhvati u koštac sa mnoštvom nakaza i kraatura

Sigurno vam se više puta desilo da naidate na narazumevanja okolina zbog pračastog boravljanja pred akranom računara. To najbolje pokazuju komentari, najčešće roditeljski, poput: „gubljanja vramena", „zagiupljivanja", „kvaranje očiju", koje su avojevramano osetili (i još uvek osećaju) i autori ovog takste Povaćana prodaja i proizvodnja (japanskih) konzola za igru pokazuja da milioni ljudi širom svata, kako dece tako i odraslih, provode vrama igrajući se na aparatima veličina vaćag kalkulatora.

Brojni su nagativni afekti prateranog upražnjavanja igranja Međutim, ova vrsta zabave moža imati pozitivan psihofizički uticaj i podsticati opštu aktivnost organizma. Razmotrićemo i pozitivnu i negativnu stranu igranja

Svet mašte

Svi dosadašnji opšteprihvaćeni mediji konstruisani su za komunikaciju u jednom pravcu: od mašine ka korisniku Međutim, kompjuter je prvi medij interaktivnog tipa – korisnik sam diktira i prosleđuje operacije U zavisnosti od njegove komanda (uzroka), na ekranu će biti prikazana posledica ima ii, dakla, osoba koja ne požali da sa oproba u ulozi junaka neka igra, gde se rezultati postižu upravo ličnim zalaganjem, razmišljanjem i trudom Mnogi to smatraju dalako zanimljivijim i korisnijim od pasivnog posmatranja TV slika

Video–kompjuterska igre podrazumevaju jedno posve drugačije okruženja – svet mašta i zabave koji je na specifičan način distanciran od dobro nam znana realnosti Pored toga, ovakav način zabave zahteva sasvim drugačiji pristup: nivo koncentracija mora biti na višam nivou, dok je pritom pažnja usmarana na konkratan objekat

Od monitora do mozga

Razmotrimo kriterijuma po kojima igra uspave da „prikuja" i zadrži igrače uz ekran monitora ili talavizora Prvenstvano, to su česte, veoma burna i afaktna *promene* Koliko ste puta odmahnuli rukom videvši anamični, statični ekran neka stratagije, se siromašnom zvučnom podlogom, a ostali bez rači pri samo letimičnom pogledu na običnu pucačinu, koja pišti, štekaće, urla. . Primera je bazbroj: PROJECT X, XENON ii, itd U pitanju je stalno *kretanje* i *menjanje* oblika ili boja, dakla vizuelni nadražaji, kao i zvučna komponanta (koja, poznato je, i kod filmskog i TV stvaralaštva čini 30 odsto celovitog utiska) Ti faktori uslovljavaju koncantraciju pažnje na trenutnu aktivnost ili konkratni objekat

Kod platformskih igara, auto-–moto simulacija i sličnih programa gde igrač obavlja praktično istovetnu aktivnost iz nivoa u nivo, nepromanljiva pozadina uticala bi na smanjivanje pažnja i zaintaresovanoati Ali, lek je *raznovrsnost* prvi nivo krasi pustinjska koreografija, drugi futuristička, treći se dašava u gradu, četvrti u starom zamku, naredni pod moram . i nikome nija dosadno

Kratka animacije potpomažu raznovrsnost, poput lagane promana boja pozadina prilikom zalaska sunca, zatamnjenja i odtamnjanja višeslojna pozadine (SHADOW OF THE BEAST). .

Naravno, naizostavno je pritom poštovati *pravila* ponašanja koje igra nalaže igraču se u praktično svim tipovima igara postavljaju različiti *uslovi*, zavisno od nekog faktora (predmeti, bodovi, vrema) Na primar, tek kada se saku-

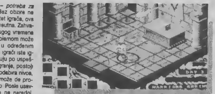


pa svi ključevi i oružje, može se proći kroz tajna vrata. Igrač mora da *razmišlja logički* da *proceni* naredna dešavanja i uskladi ih sa svojim sledećim potezom. Primera radi, i kod „obične" odbrane ljudske civilizacije od zelenih mutanata jednostavnim pucanjem, moramo procenjivati koliko se smemo približiti neprijatelju, koliko se možemo zadržavati na pojedinim deonicama, na kojem putu prilikom račvanja ima manje neprijatelja i drugo.

Posle procene, koja obično mora biti veoma *brza*, sledi *odluka*. Naravno, kada donosimo odluku, tj. procenjujemo, to činimo na osnovu *iskustva*, kako u poznavanju konkretne igre ili situacije, tako i na osnovu iskustava iz drugih sličnih igara, ali i svakodnevne prakse (životno i neposredno iskustvo). Ni u jednoj igri nećemo preći ulicu pri crvenom svetlu jer bismo mogli poginuti – to nam je poznato iz stvarnosti. (Konkretan primer je THE LAST NINJA, gde dolazi do pogibije junaka kada prelazi na crveno svetlo.)

koji nas podstiče – *potreba za postizanjem cilja*. Bez obzira na intelektualni kapacitet igrača, ova potreba je stalno prisutna. Zahvaljujući njoj usled dugog vremena provedenog sa problemom može doći do napretka u određenim oblastima. Pošto se igrači iste igre neosporno razlikuju po uspešnosti i umešnosti igranja, postoji često i mogućnost odabira nivoa, ta svaki pojedinac može da pronađe sebi ravan nivo. Posle usavršavanja, prelazi se na naredni, itd.

Posebno su u dinamičnim igrama značajne i *psiho–motorne reakcije* koje predstavljaju stečeni refleks – reagovanje (džojstikom) na određenu pojavu bez prevelikog razmišljanja, posebno kod takozvanih arkadnih igara. Programer u svakom momentu mora računati na *radoznalost* igrača, te mora postepeno uvoditi sve nove elemente u igru – vrste oružja, nivoe, predmete, neprijatelje, probleme.





Takođe, iskustvo koje smo stekli u rešavanju problema karakterističnih za jednu vrstu igara, pomoći će nam i kod slične igre koju do tada nismo videli. Na primer, umećemo da upravljamo svemirskim brodom u nekakvom ZARXANAX–u na osnovu iskustva stečenog u igri ELITE. U psihologiji se ovo naziva *transferom podataka*. Po istoj teoriji, postoji mogućnost da u određenom slučaju dođe do poboljšanja pojedinih aktivnosti (recimo intelektualnih, sposobnosti pamćenja) rešavanjem brojnih „mozgalica".

Ove procese prate još i stalne *napetost* i *neizvesnost*, kao činioci koji nam ne dozvoljavaju predah, odnosno odustajanje od prizore pred nama – ovo je poznato i ljubiteljima horor filmova. Toliko puta nam se neočekivano pojavile prepreka na domak samog cilja.

A kad smo već kod postizanja cilja, to je još jedan važan faktor

Zašto se igramo?

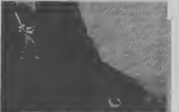
Fantastičan broj ljudi u svakom trenutku provodi vreme stavljajući se u imaginarnu ulogu heroja, borca, sportiste. Zato kompjuter, ili preciznije – igra, slobodno možemo nazvati „opipljivim maštanjem". Prilikom pobede „naših" junaka na filmu ili TV seriji osećamo izvesno zadovoljstvo. U retkom broju slučajeva (čitaj: dobrom filmu) toliko smo zaokupljeni dešavanjem na ekranu, da ponekad „doviknemo" našem junaku da se čuva opasnosti *(kao što neko reče – dobar je onaj film prilikom čijeg gledanja se bar tri puta iz sale čulo „Pazi leđa!", prim. ur.)*

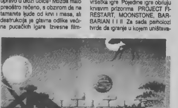
Međutim, takav osećaj zadovoljstva biće utoliko snažniji, koliko smo sami doprineli pobedi. Osim motivisanja zadovoljstvom prilikom postignutog finalnog uspeha, to se može učiniti i prilagođavanjem težine. Neko može naći zadovoljstvo i u delimičnoj pobedi. Tome služi podešavanje težine nivoa.

Ne smetaj, ubijem!

Na početku teksta spomenuli smo delovanje računara na igrača. Kako sve naše životne aktivnosti utiču na naše ponašanje, to u određenoj meri čine i ovakvi programi: delom negativno, delom pozitivno. Izvesno je da ste iskusili poduke da ne treba gledati filmove sa nasiljem, ratom i drugim deliktima, jer se tada oni prenose na svakodnevni život i ponašanje. Ako je to tačno, onda sigurno važi i za igre – jer tu ste upravo u ulozi ubice! Možda malo preoštro rečeno, s obzirom da ne tamanite ljude od krvi i mesa, ali destrukcija je glavna odlika većine pucačkih igara. Izvesne filmske teorije oštro su polemisale o ovom faktoru, ali im je uglavnom zaključak bio sličan: sve zavisi od toga da li će konačnu pobedu odneti „snage haosa i bezumlja" ili „dobri momci".

Kompjuterske igre još uvek nisu toliko savršene da bi delovale na svest koliko i pokretne slike sedme umetnosti. No, već sada ima izuzetno upečatljivih softverskih proizvoda u kojima je krvoproliće normalna i neophodna pojava koja dovodi do uspešnog završetka igre. Pojedine igre obiluju krvavim prizorima: PROJECT FIRESTART, MOONSTONE, BARBARIAN I i II. Za sada psiholozi tvrde da igranje u kojem uništava-





te, rušite i ubijete dovodi do smanjenja agresivnosti Ovo je ujedno i jedna od korisnih strana pucačkih igara.

Shvaćaš li ti to?

Da bi se uspešno obavljala bilo kakva aktivnost neohodno je *razumevanje* problematike. No, nije velika mudrost proniknuti u suštinu video igre. Tek kada je prvi stupanj savladan, pristupa se sledećem – *učenju*. Kakvu god igru da igrate, prvi put načete daleko stići, sem ako ste imali neposrednog iskustva sa vrlo, vrlo sličnim programom. Svakim sledećim pokušajem vreme vašeg „opstajanja" je sve duže. Kada uočite da se iza određene pregrade krije provalija, naćete tu više kročiti. Dakle, reč je o metodi *učenja putem pokušaja i pogrešaka* i *učenja uviđanjem*. Sledeći put kada dođete do dotične pregrade, nećete je ponovo proveravati, uvideli ste šta ona krije. Zahvaljujući ovakvim postupcima učimo na greškama i povećavamo vreme aktivnog igranja.

Da je želja za učenjem takoreći nasvesna potreba, govori i činjenica da učimo sve vreme dok se igramo. To se manifestuje tako što dobijamo novi zadatak po uspešnom završetku prethodnog, znači da je „gradivo" uspešno savladano i da se može pristupiti složenijim zahtevima. U svakom slučaju podrazumeva se da je *suština* razjašnjena.

Ima nas raznih

Čak i u donekle homogenom igračkom svetu postoje velika razlike u vrstama, odnosno tipovima igrača, koja su odraz unutrašnjeg stanja pojedinca. Često smo zaticali „zaluđenika" i „igromana" koji danonoćno sede za kompjuterom. Međutim, isto tako smo sretali one koji se igraju samo u javnim prilikama, pred (očaranom) publikom.

Prvi predstavljaju nekomunikativne *usamljenike* koji računarske aktivnosti obavljaju zbog sebe. Razlozi njihovog otuđenja nisu važni – jednostavno, više im prija društvo mašina kojom mogu da upravljaju po sopstvenoj volji.

Na drugom kraju je osoba koja pripada vrsti *egzibicioniste* – voli da se istakne u društvu, da uspešnom igrom pridobija naklonost ostalih, izazove divljenje zbog svoje veštine, samom sebi dokaže da je bolji od ostalih. Ovakvu osobu mogli bismo nazvati i anti-igračem. On uživa u takmičenju i žudi za pobedom, ne toliko za samu igru, i ona ga u suštini ne privlači toliko da bi samoinicijativno seo za računar i igrao se.

Međutim, u zlatnoj sredini, nalazi se pravi igrač – obožava da se igra, svejedno da li sam ili u društvu. Otvoren po svojoj prirodi, njemu su video igre samo još jedan vid zabave, dobar način da stekne prijatelje, da sarađuje. Voli timski rad. Uživaće da satima raspravlja sa svojim drugovima o tome kako je na XY nivou uradio ono, a zatim ovome to i potom onako finiširao – a kada njegova devojka posle sat vremena dobovanja prstima po stolu krene kući, nehajno će joj baciti jaknu u naručja, objašnjavajući da je na YX nivou uradio ovo, a zatim onome to i potom ovako finiširao .



Svi koji provode samotne noći u „društvu" ekrana su mahom više introvertne osobe, okrenute sebi, dok su ovi drugi ekstrovertni – društveni tipovi. Psihologije podrobnije opisuje osobine i karakter ovih osoba.

Prema istraživanjima odrasli ljudi kod nas ne provode ni upola vremena igrajući se, koliko to čine isti u svetu. Za to postoje tri osnovna razloga.

1. igranje smatraju gubljenjem vremena,

2 boje se da time nešto ne pokvare,

3 igraju samo logičke igre

U prilog drugom navedenom razlogu, svedoči i primer određene osobe koja dokument iz tekst procesora ne snima na disk komandom za snimanje, već čeka da mašina sama napravi Backup, misleći da će se nešto pokvariti korišćenjem opcije „Write Document"

Postoje i *porodični igrači* koji čine mali deo kompjuterske populacije. To su obično roditelji koji sa decom igraju mahom avanturističke igre tipa INDIANA JONES, koje se rešavaju danima.

Svakako ima i onih koji u igri vide priliku da poduče druge, da pokažu, nešto objasne, ali ne retko i da zadovolje svoju sujetu. Takve osobe ćete prepoznati po tome što stoje iza vaših leđa i nepras-





teno zanovetaju u stilu „Nemoj levo poginućeš!"

Kao što u preferansu možete na osnovu prvih pola sete igre sa nepoznetim čovekom da uočite glavne crte njegovog karaktara, isto možete saznati posmatrajući ljude kako igraju

● *Agresivni* bez bojazni srljaju na protivnike, kranuli bi pre opasnijim putem nego dužim i manje opasnim, vole pucačine auto–moto trke, sportske i druge igre,

● *Bojažljivi* suprotnost prethodnima,

● *Bez razmišljanja* nije im cilj da pobeda već da se zabave nasrnuće na brojno nadmoćnijeg neprijetenja i kada nema izgleda da će pobaditi ne uzrujavaju se mnogo ako izgube, jer to, u krejnjoj liniji, i očekuju u stenju su da kažu „dođi da vidiš kako gubim!" nemaju cilj usred igre, ne trepnuvši mogu pritisnuti izvesni ON/OFF prekidač

● *Mislioci* nasuprot prethodnima – igraju dugo i ne vole kede im smeteju, vrlo su uporni i istrajni, svaki gubitak ih još više podstiče na razmišljanje ako su pored toge i introvertne osobe, tada dani posteju noći i noći dani – ne odvajaju se od monitora, žele da pokažu svoju nadmoć nad „glupom spravom" ili potvrde svoje sposobnosti, nikada se ne zaustavljaju – kada dostignu željeni cilj sebi zadaju novi i sve unedogled

Osećate li promene?

Kod ovekvog vide komunikacije čoveka i mašine samo jedan od ova dve činioca može da trpi posledice – čovek (Doduše, ako igrač plane, može i kompjuter) Posledica dugog igranja su mahom negativne i nejviše se odnose ne izolaciju pojedinca (rađe grupe), bekstva i zatvaranja u svet kompjutera (ne u našu redakciju) Stiču se selaktivna iskustva, vezena samo ze jednu oblast

Tu su i fizička daformacija koja se odnose ne samo na igrače, već na sve one koji pred kompjuterom provode suviše vremena Posebno su ugrožene oči Podrobnije o uticaju monitora pisali smo više puta (u Sk 5/92 recimo) Međutim, čak i eko su nem oči zaštićene od *zračenja*, slike osteje da pleni naše senzore Znamo za slučaj čovaka koji je u vreme poslednjeg Mundijala neprestano gledeo utekmice e kade nije gledao utekmice igrao je SOCCER Posle nekoliko dena, svet oko njega postao je zelen e njegov stan ostao je baz kompjutera i TV prijemnike Neki članovi naše radakcije pamte kako su u snu prevrteli oblike TETRIS–a i uklapeli ih jedne u druge

Smisao stvaranja

Kreativnost se stiče rođenjem, ali se može ispravno kenalisati i podsticeti Kreativni ljudi su originalni donose nove ideje i neobične rešenje, poseduju potrebu ze menjenjem, senzibilniji su i fleksibilniji Kompjuter može pozitivno uticati na razvitak kreetivnosti, počavši od toge de autor svoju kreeciju mora ograničiti na prostor monitora (u opštem slučaju) Tu mu se otvara potpuno novi svet, ograničen samo krajnjim dometima mašine i ljudske mašte, tako da kreativnost može da se ispolji u punom sjeju

Lično stvaranje se postiže upravo posmatranjem i primanjem tuđih ostvarenje i rešenja, najčešće u vidu igara Verovatno ste ponekad, posle teškog okršaja sa ogromnim gmazom, poželeli da i sami stvorite nešto slično Ako niste programer, sigurno ste razmišljali o tome da i semi napravite igru, po svojim pravilima (Ovo je donekle omoguceno *Game Maker* programima) Uostalom, pomanutog monstruma možate n-povati (ukrasti) iz igre i docnije obrađivati (docrtavati mu rogove i brkova – slično izbornim plakatima)

Igranje i učenje

Osim zabevnog, većine video igara odiše i večom ili manjom dozom edukativnog keraktera, koju najveći broj „ozbiljnih" korisnika računara često osporeva Tej eduketivni ton naročito je zestupljen u tipovima igera kao što su strategije logičke igra, simulacije stvaranja, pa i u ponekim aventurama i sportskim igrame

U strategijskim igrama obrazovni kerakter je zastupljen u vidu učenja istorijskih činjanica vezenih za neki istorijski događaj, najčašce bitke ili čiteve ratove, oko kojeg je razvijen zaplet igre Sve ovo, naravno, odnosi se ne strategijske igre bazirane ne stvarnim dogedejima (WATERLOO, AUSTERLITZ itd)

Najpoznatiji primer edukecije logičkih igara su ATOMIX i ATOMINO u kojima se igrač upoznaje sa hemijskim elamentima Mendeljejevog sistema Geogrefije i biologija dolaze do izražaje u simulacijama stvaranje od kojih su najpoznatije SIMCITY, SIMEARTH i SIMANT, kod kojih takođe ima elemenata logičkog zaključivanja, planiranja i naizbežne matematike

Igrenjem sportskih igara, više nesvesno no svesno, stiču se i elementama znanja o pravilima i principima pojedinih sportova Ragbi i bejzbol su za većinu neše igračka publika do pre par godine bili čiste nepoznenice a sede ne možete naći (igračkog) „sportistu" koji ne poznaje pravila ova dva najpopularnije emaričke sporta U menadžerskim simulecijama usavršava se znanje iz elemantarne ekonomije i planiranje, keo i prognoziranja i preduzetništva, i tako dalje

● ● ●

Razvitkom tehnike broj igrača se neumitno povečava, što donekle dovodi do esocijalnog ponašanja Hiperprodukcija mašine i softvera odavno je zahvetile i naše prostore Zato naša krajnja poruka glesi *Igrati se raznovrsno i umereno – nije škodljivo*

BILL'S TOMATO GAME



Paradajz je na dobrom putu da postane najpopularnija povrće u igračkim krugovima U prilog ovoj konstataciji ide i nova logička zavrzlama „Psygnosis"-a koja, kao i priličan broj ostvarenja tog tipa, donosi sa sobom avanture jednog simpatičnog paradajščića

O kvalitatima igra ne traba trošiti suviše rači, s obzirom na firmu pod čijim imanom se distribuira Osim izvrsne grafika (koja, istini za volju, nije pretarano komplikovana) i lapih malodija, igra odiše i valikom zaraznošcu, sličnoj onoj u „LEMMINGS"-ima

Cilj svakog nivoa ja dovasti paradajz na pokratnu platformu na desnoj strani ekrana (naravno, ne u obliku kačepe) Kontrola nad paradejzom ostvaruje se raznim ventilatorima odskočnim platformama i sličnim stvarima koje sa mišem postevljaju na određeni deo akrana Vantilator sa korista za usmaravanja i pokretanje paradajza iz inertnog stanja i uvek se postavljaju sa leva strane lanairne tabla na kojoj se ovaj nalazi Odskočne daska i kutije sa pejacem koji iskače namenjene su transportu našeg gnjacavog junaka na vaću udaljanost

Kada sa jadnom pokrana paradajz sa kreće po inerciji, ali i gubi na brzini pa je negda neophodno vantiletore postaviti i pored platformi za odbacivanje Da sva ne bi bilo baš teko jednostavno, brinu se razna smetala kojih ima u tolikom broju, da ne vredi opisivati ih Važno je radnju pokranuti u tačno određano vrame kako se putanja paradajza ne bi ukrstila sa prevcem kratanja ometača (u suprotnom ćete dobiti lakciju iz industrijske proizvodnje kečapa pracenu adekvatim zvukom)

U donjem dalu akrane su podaci o broju preostalih pokušaje (obično dvadesetak a na težim delovima i više), broju života i količini preostalog vremana kojag gle čuda uvek imate sasvim dovoljno Osim ovih brojki nalazi se i mali semafor kojim pokračate lensiranje nasrećnog paradejza ili odustajete od pokušaja (što se koristi kada se isti nađe u „ćorsokaku") Akciju započinjete ili zaustavljata pritiskom na <Space>

Igra sa sastoji od stotinak nivoa raspoređenih u daset svetova (šuma, praistorija Egipat i slično) Posle svakog desetog pređanog nivoa morate se pantrati po stabljici (paradajza varovatno) što baš i nije jednostavno ali baram ne odnosi živote Na polovini svakog sveta pokrene se i ponaka simpatična animacije, tek da održi atmosferu na nivou

BILL'S TOMATO GAME staje na dve diskete, pri čamu se na prvoj nalazi samo interesanten demo koji objašnjava zaplet (ako je to uopšte bitno)

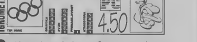
Gradimir JOKSIMOVIĆ



Šifre:

1.2 – BIOPPOM	2.5 – CLYLLAR	3.8 – TOGOM	5.1 – WIVER
1.3 – MIEOGOL	2.6 – SIEGGEN	3.9 – TIATTER	5.2 – GADDOG
1.4 – PLEEBBAL	2.7 – ÇEAMUG	3.10 – PLOIGGET	5.3 – GLOIBBAN
1.5 – ZAIVEL	2.8 – TADDAT	4.1 – GLOUSSOG	5.4 – MOBBIN
1.6 – ZIOGIN	2.9 – VOALLET	4.2 – POVIN	5.5 – SLAIMEL
1.7 – NOICKON	2.10 – GICKIN	4.3 – WOODER	5.6 – PLEAVDM
1.8 – VIATTAR	3.1 – DROUNNUG	4.4 – SOKER	5.7 – GYDOUN
1.9 – CLIENON	3.2 – SLOVAR	4.5 – WYMAN	5.8 – TEEGOGN
1.10 – WAIKAL	3.3 – BIELLOG	4.6 – SLYNNON	5.9 – BOANNUN
2.1 – GEETTIT	3.4 – PLIEFAN	4.7 – FLOMER	5.10 – BOIPIT
2.2 – TOANNAL	3.5 – CLOIKUG	4.8 – VETTOG	
2.3 – VOOPAN	3.6 – FLEGGAT	4.9 – DRUTTAN	
2.4 – BEAPOG	3.7 – TIOSSIT	4.10 – CLIELLAN	

4D SPORTS TENNIS



Sportska simulacije oduvek su bile dobra tema za programere Ništa ne trebe izmišljati, sve se već zna i samo ja potrebno to napraviti što raalnije 4D SPORTS TENNIS je još jadan takav pokušaj Kao i dva prathodna programa iz 4D SPORTS serije (BOXING i DRIVING) i ova igra je delo programara „Distinctive Software"-a u izdanju „Mindscape"

Nakon uvodnog skrina sladi meni sa osam opcije

● **Config** – podešavanje kartice (EGA/VGA) i zvuka (Sound Blaster, AdLib MT 32 ili PC Sound)

● **Options** – odrađivanje tastara za normalan i lob udarac loptica, regulisanja zvuka i izbor džojstika

● **Player List** – učitavanje postojećeg igrača, ili krairanja novog Ako krairate igrača potrebno je da mu dodelite ime odradite visinu, težinu i kojom rukom igra (levoruk ili desnoruk) kao i da davedeset ponuđenih poena raspodelite na njegovu brzinu ubrzanje i izdržljivost Sladi još par astetskih podešavanja (menjanje boje kože majice šorca, patika, mraža i okvira rakata)

● **Career** – pracenje karijera formiranog igrača, kao i svih ostalih

● **Practice** – trening izabenta igrača i jadan (po jedan) od 45 ponuđenih tipova uderaca koji ćete vežbati (nepraviše filozofiju od tenisa)

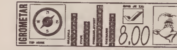
● **Exhibition** – meč izabenta dva igrača sa liste podlogu na kojoj ćete igrati i broj setova

● **Tournamant** – ako vam se igra do sada nija smučila (ako jaste, tu ja poslednja opcija iz glavnog menija – **Quit**), možete igrati turnir Kao i u par prethodnih opcija prvo birate igrača a zatim jadan od dvanaest ponuđanih turnira među kojima je većina svetski najpoznatijih (Australian Open, French Open Wimbledon US Open, Masters,)

Ljubitelji simulacija tenisa možda ća i uživati (bar što su dobili još jedan proizvod) Dole potpisani mora da prizna kako mu je MATCH POINT (koji ja nekada do besvesti „cepao" na Spectrumu a zatim i na C–64) ostao u daleko lepšem sećanju od 4D SPORTS TENNIS-a

Goran KRSMANOVIĆ

CURSE OF ENCHANTIA



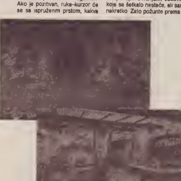
Našli ste se u vrlo neprijatnom položaju – vezani u lance i okrenuti naglavačke. Pošto se s razlogom bojite da će vam krv jurnuti u glavu, rešavate da nešto preduzmete. I već na početku moraćete se upoznati sa opcijama. Levim dugmetom miša se pokrećete a desnim pozivate opcije, podeljene u 10 vrsta.

- **Torbica** – inventar;
- **Ruka** – uzimanje predmeta;
- **Opružena ruka** – osam podopcija: *otključaj, stavi, upotrebi, pojedi, obuci, baci, daj, iskoristi međusobno dva predmeta koje imaš*.
- **Oko** – bliže razgledanje;
- **Stripski oblačić** – razgovor;
- **Mač i štit** – borba;
- **Skok**;
- **Diskete** – disk–opcije;
- **Gramofon** – zvuk;
- **Papir sa slovom I** – krediti i podaci o osvojenim poenima.

Rezultat korišćenja neke opcije može biti pozitivan ili negativan. Ako je pozitivan, ruka–kurzor će se sa ispruženim prstom, kakva je uvek, pretvoriti u onu sa prstom nadole, a u suprotnom slučaju u onu s prstom nagore. Ako pogledate neki predmet, a sa njima treba nešto da se uradi, prsti će napraviti slovo V. Ono što je vidljivo, uglavnom se mora nekako i upotrebiti.

Dakle, za početak viknite „Help!" i ući će vaš čuvar. Uz njegovu pomoć odvežite se sa lanca. Priđite i pribijte se uza zid na kojem ste visili. 3–4 koraka udesno u odnosu na baklju je kameni blok koji se na *drugi* pogled malo razlikuje od ostalih. Pogledajte ga i upotrebite. Probićete truli blok. Pogledajte opet na to mesto i videćete da se tu nalazi jedna spajalica. Pokupite je. Idite do vrata tamnice i otključajte ih spajalicom.

Obrešćete se u dugačkom hodniku. Odmah desno nalazi se akvarijum (staklena kugla). Pokupite ga. Tu možete pogledati kroz ključaonicu vrata pored akvarijuma, ali to nije neophodno. Čim ste pokupili akvarijum, čudovište koje se šetkalo nestaće, ali samo nakratko. Zato požurite prema izlazu koji je na kraju hodnika, levo. Usput morate da pokupite dijamante rasute po podu. Izbegavajte čudovište i opasne kugle koje padaju kada im se približavate. Ubrzo ćete stići do vrata. Uđite i naći ćete se na ivici provalije. Ne možete održati ravnotežu i padate.

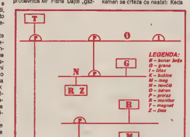


Pali ste u more. Brzo navucite staklenu kuglu na glavu. Primetili ste da je jedna ribica zarobljena među rešetkama. Oslobodite je. Idite malo nalevo, sve dok ne dođete do rupe u pesku. Pogledajte je i iz nje će se promoliti crv. Pokupite ga! Levo od rupe nalazi se prodavnica Mr Fisha. Dajte „gazdi" crva, a zauzvrat ćete dobiti preko potrebni kiseonik iz boce. Pošto ste ga uzeli, Mr Fish odlazi. Idite još malo levo, primetićete kornjaču koja se iznenada pojavila. Tada ća vam ribica koju ste oslobodili baciti školjku. Pokupite školjku i dajte je kornjači. Kornjača će vas prebaciti preko električnih jegulja u znak zahvalnosti.

Kad vas kornjača napusti, primetićete nešto u morskoj travi. Pokupite ti taj predmet, utvrdićete da je u pitanju harpun. Nećete mnogo čekati da ga upotrebite – na svom putu nalevo naići ćete na ajkule. Probadajte ih harpunom, ali se u intervalu između dolaska dve ajkule krećite nalevo. Doći ćete do velike školjke. Pogledajte je i kada se jednom zatvori, preskočite. Na desetak koraka odatle nalazi se veliki čep, koji treba otvoriti harpunom.

U pećini idite desno–dole, u ugao ekrana. Okrenite se ka ekranu i pogledajte ima li nečega. Pokupite travu i par kamičaka će pasti sa tavanice. Idite do prekidača koji se pojavio na zidu, malčice levo, pored ogromne stene. Pritisnite ga i otvoriće se tajna vrata. Ovim ste ujedno i aktivirali odron kamenja koji se neće zaustaviti, ali ni naudití vam dok ste u pećinskom kompleksu. Pećinski komleks? Zvuči jezivo.

U njemu treba da uradite nekoliko stvari koje će na kraju rezultovati izlaskom iz kompleksa. Kao prvo, idite do maga. Neće obraćati pažnju na vas, već će nastaviti sa meditacijama. Iznad njega je, uslovno rečeno, poster i na njemu crteži kamenja tri veličine. Cilj je sledeći: po lavirintu sakupite određen broj kamenova sve tri veličine i odnesite ih magu. Kada skupite dovoljan broj, određeni kamen sa crteža će nestati. Kada ste to obavili kako treba, mag će vam dati naku vrstu konopca.



Idite na mesto (označeno na mapi) gde se nalazi novčić. Pokupite ga. Svratite u susednu prostoriju gde je monitor, pa i njega pokupite. U istoj pećini je i rupa u zidu. Možete pogledati u nju i videti šta se tamo nalazi, ali to još ne možete pokupiti. U tom hodniku je i mesto označeno na mapi, gde se nalazi grana. U pećini se nalaze četiri rupe u zidu. Pogledajte u svaku. Time ćete uznemiriti životinjice koje tamo žive. Kada ih sve isterate, moći ćete da pokupite granu u obliku slova Z, u krajnjoj desnoj rupi. Spojite tu granu sa biljkom – žbunom koju ste već dosada imali i dobićete pa, nazovimo *TO* „zelenim predmetom".

Sledeće vaša destinacija je mesto na mapi obeleženo sa 'T'. U toj prostoriji prvo uzmite dasku i „upotrebite" je na steni. Stanite na dasku i bacite monitor. Automatski ćete biti odbačeni na izbočinu gde možete pokupiti magnet. Siđite sa izbočine i spojite magnet sa konopcem dobijenim od maga. Tim novodobijenim

predmetom moći ćete da izvadite žicu u prostoriji gde ste prethodno već pokupili monitor. Žicu upotrebite na gornjoj kukici koja je na mapi pod slovom 'K'. Dobićete prepreku na koju će se „upecati" jedno od čudovište koja tu stalno prolaze. Iza čudovišta ostaće gomilica zemlje. Pokupite je i spojite sa „zelenim predmetom". Dobićete neku vrstu kape.

Sada idite do bunara želja i bacite u njega novčić. Pojaviće se čičica koji vam nudi dve primamljive i treću, ne baš primamljivu mogućnost uzimanja nečega. Nemojte se polakomiti ni na novac ni na žensku osobu, već uzmite ponuđenu kapu. Kapu iskoristite na delu kompleksa gde se nalazi odron ('O' na mapi). Klepiće vas jedan kamen pri prolasku ali ćete ipak izeći. Zateći ćete se na dnu presahlog bunara. Uskočite u kofu i navucite zelenu kapu. Neko će vas povući na površinu.

Kad izeđete videćete zanimljiv prizor, a posle svega idite stazicom koja vodi u grad. Iza drveta iskeče razbojnik i napade vas, pade preko kamena i sablje mu ispada iz ruke. Pokupite je i njome ubijte razbojnika. Iza njega će ostati kesa s novcem – mnogo korisna stvar. Najzad, dolazite i do grada. Uđite prvo u mesaru („Frank's food") gde možete kupiti mesa. Novac je praktično nemoguće potrošiti tako da ne morate škrtariti. Odmah do mesare je kafana. Negostoljubivi domaćin tera vas odmah napolje. *(Autor teksta ovde nije uspeo ništa da postigne, a ako je neko izveo nešto značajno, neka se javi rubrici „Šta dalje?")*

Idite stazom gore i izaći ćete na centralni trg. Prvo idite levo. Na ovoj lokaciji možete prvo ući samo u kuću koja je razrušena i nema vrata. U njoj nećete ništa posebno naći, izuzev jedne fioke koja je prazna. Malo levo se nalazi „Sally see–all", vračarina kuća. Dajte vračari novac i na staklenoj kugli će se ukazati natpis „Mages". Idite nazad na trg. Krenite desno. Ovde se nalazi hidrofor koji curka. *(Dole potpisani sa hidroforom (takođe) nije uspeo ništa da uradi)*

Malo udesno naći ćete prodavnicu kostima – „Benn's costume shop". Ljubaznom trgovcu dajte novac i kupićete haljinu (!). Zaobiđite trgovca i ući ćete u kabinu za presvlačenje. Ovde možete obući haljinu i desiće se nešto čudno. Uglavnom, nećete moći više da uzmete haljinu. Na lokaciji na kojoj je ta prodavnica postoje dve ključaonice koje (ne) možete otvoriti spajalicom, (ne) je tu zbog baga – igra će se blokirati. Od trga idite gore i naići ćete na zgradu na kojoj piše „Mages". Osim ove, postoji samo jedna zgrada u koju možete i ući. U njoj se ne nalazi apsolutno ništa. U „Mages–u" dajte novac čiči koji se tu stvori niotkuda i on će vas teleportovati na neku planinu koja predstavlja sledeću celinu igre.

Pazite, ako ovde napravite grešku – vraćete se na početak staze. Idite desno sve do prvog uvučenog mesta među stenama. Tu pokupite panj. Put nadesno zakrčila je neka stenčuga. Gumite je, ali pazite da ne „sletite" za njom. Preskočite je, ali se pripazite sledeće stenčuge koja vam može pasti na glavu ako idete „kao muva bez glave". Sačekuje vas naizgled nepremostiva provalija. Pažljivijim posmatranjem primetićete neke prekidače u steni pored provalije. Pritisnite redom drugi, četvrti pa prvi i stvoriće se most. Pređite ga i pažljivo gledajte na stazu. Na njoj se nalazi konopac koji morate pokupiti.



Nevoljama nikad kraja – jedan „plavi" momak vas sačekuje i ne dozvoljava prolaz. Ne dirajte ga – pun je struje! Odgurnite ga panjem. Dolazi deo gde morate biti brzi, precizni i snalažljivi. Naime, sa tavanice se periodično odronjava kamenje. Iskoristite miran period i stignite do sledećeg udubljenja u stenama. Ponovite postupak i za sledeće udubljenje, gde pokupite jedan kamenčić.

Dolazite do provalije, gde sa tavanice pada bezopasni kamičak. *Obucite* kamičak *(izgleda šašavo, ali deluje, prim. ur.)* koji već imate i stanite tako da vam ovaj kamičak s tavanice pada stalno tačno na glavu. Kad vas pogodi, u inventaru ćete umesto belog dobiti zeleni kamičak. Njega jednostavno bacite i pašće ogromna stena koja će savršeno zapušiti provaliju.

Doći ćete do natpisa na steni „Open Sesame". Pogledajte opciju za razgovor i videćete da je tu, osim „Hi!" i „Help!" i „Open Sesame". Tu magičnu rečenicu izgovorite na stazi skroz desno (pazite na gornju stenu!). Sezam će se otvoriti. Unutra se nalazi ogromna ptičurina sa bradom, na čijem krilu sedi neki čičica. Od vas traži – aparat za gašenje požara! Odavde igranje prepuštamo vama, verujući da nema smisla oduzeti igri čar iznenađenja.

Ako pokušate da snimite poziciju opcijom *Save*, slika će prilikom restarta biti potpuno deformisana. Velika tajna malog majstora avantura: poziciju snimite uvek kada ste pred nekim ulazom, tj. prelaskom u sledeću celinu igre. Zapamtite gde ste stajali (lepo se postavite) i kada učitate deformisanu sliku, uđite (najčešće je u pitanju neka pećina ili druga vrsta prolaza). Kompjuter će početi da učitava i, gle čuda, slika će po učitavanju biti normalna.

Ovo je klasična P&C avantura, bogata zamršenim situacijama, zamkama i iznenađenjima. Iako će vas sve to ponekad dovoditi do ludila, nećete se smiriti dok je ne završite u potpunosti.

Dušan KATILOVIĆ





RINGS OF MEDUSA II: THE RETURN OF MEDUSA



Znata ono „Bio jednom jadan princ ", stereotipan početak skoro svaka bajke Do zapleta obično dolazi ubrzo nakon tog početka, kada sa nađe neki imbecil koji bi kidnapovao lepu davojku i naterao princa da je spasava ili skinuo takvog princa sa vlasti i bacio ga u tamnicu Princ bi pobegao iz tamnice, uzeo svoj mač, obukao oklop uzjahao belog konja i krenuo na dušmana

Tako počinja skoro svaka obična bajka ali RINGS OF MEDUSA nije obična bajka, odnosno nija od trenutka kada ozloglašeni negativac baca princa u tamnicu Princ se spasava iz tamnice ali nisu svi rođani za junake On ne uzima ni oklop ni mač već oblači maskirnu uniformu, stavlja šlem, uzima automatsku pušku i kao da sledi poruku stihova

Rags to Riches or so they say
you ve gotta keep pushin for the fortune and fame

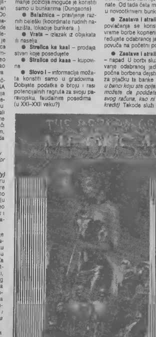
(Guns'N Roses. Paradise city)

Drugim rečima, kreće u poteru za bogatstvom kako bi što pre stvorio svoju vojsku, odnosno pošto ja ozloglašeni negativac (u ovom slučaju Maduza) prauzeo vlast u zemlji, svoju paravojsku i svrgao dušmana s vlasti (napravio puč)

Ova igra je mešavina strategije i avantura, izvođenje P&C a sama igra pokazuje neku daleku sličnost sa PIRATES![1], iako je u svakoj kategoriji mnogo bolja Za sticanje gore pomenutog bogatstva dato je mnogo mogućnosti, od pljačkanja banaka i nadužnog naroda preko trgovina kockanja i rudarenja do stavljanja svog početnog kapitala u banku i čekanja da kamata od toga napravi pristojnu sumu *(„Ja to mogu i umem", reče nesuđena Poslanica i otplovi baz nas, prim ur)*

Ekran je podeljen na dva dela U gornjem delu se odvija akcija, a u donjem se nalaza ikone

- **Diakata** – učitavanje i snimanje pozicija moguće je koristiti samo u bunkarima (Dungaons)
- **Balažnica** – pravljenje raznih beleški (koordinate rudnih nalazišta, lokacije bunkera)
- **Vrata** – izlazak iz objakata ili naselja
- **Strelica ka kasi** – prodaja stvari koje posedujete
- **Strelica od kasa** – kupovina
- **Slovo I** – informacija možata koristiti samo u gradovima Dobijate podatka o broju i rasi potencijalnih ragruta za svoju paravojsku, faudalnim posedima (u XXI–XXII vaku?)



- **Kasa za novac** – kupovina ili prodaja većih količina neke robe Kada je uključana ova opcija i kliknete na naku od kupoprodajnih, ne prodajete/ kupujata samo odabranu količinu vać svu raspoloživu robu
- **Slovo P** – pauza
- **Zaleni kamen** – naka vrsta radara za traženja bunkera Moža se koristiti samo van gradova, a skanira ceo akran Da bi radar funkcionisao potrabno je nositi sa sobom Quartz (kupuje se u magacinu) Nakon što otkrijate poziciju bunkera potrebno ja da odete na to mesto sa stotinak Aufklarera i naredite im da istražuju okolinu Posle izvesnog vramena prijaviča da su pronašli bunker i dati vam njegova koordinate Od tada četa moći da udete u novootkriveni bunkar
- **Zastava i strelica nalevo** – povlačanja se koristi samo za vrame borbe kopnenih trupa, naređujate odabranoj jadinici da sa povuča na početni položaj
- **Zastava i strelica nadesno** – napad U borbi služi za naređivanje odabranoj jedinici da otpočna borbena dejstva, a u banci za pljačku ta banke *(napomena: u banci koju ste opljačkali više ne možete da podižete novac sa svog računa, kao ni da uzimate kredit)* Takode služi i za naređivanja napada na grad Ako u toj bici pobedite, grad postaja vaš
- **Plići sa strelicom između** – pragovon sa nepnjateljem o prastanku sukoba (moguće samo u sukobu vaše i neprijateljska aktivna kopnane vojska) Otkrijte protivniku prinčevsko poraklo i zahtavajte da vas pusti (sukobljavate se sa svojim bivšim feudalcima i njihovim vojskama) ili mu ponudite 1000 novčanih jedinica u zamanu za povlačenja njegovih jadinica i prestanak borba Možate pragovarati samo ako borba još traju, a od odnosa snaga zavisi da li ća napnjatalj prihvatiti prekid borba
- **Kosa strelica** – postavljanja rudnika Ako su Aufklaran otkrili rudno nalazište možeta doći na te koordinate i postaviti rudnik To zadovoljstvo ća koštati 30 000 novčanih jadinica plus novac za kupovinu oprema i njeno instaliranja (sve ukupno, za najbolje opremljen rudnik našto manje od 100 000) Od oprame vam traba bar po jadan Furderturm (za vadanje ruda), Pumpen (za pračišćavanje ruda) I Ultank (za skladištanja) Što ja rudnik bolje opremijan, to sa brža vadi ruda, ali sa brža i prazni nalazište (prosečno bogatstvo jadnog nalazišta ja oko 1800 tovarnih jadinica) U rudniku Imate 5 opcija na gornjam levom dalu akrana

– Utovarivanje izvadane ruda u kamione (Glartar)
– Instaliranja nova crpke (Fürderturm) košta 5000
– Instaliranja novog filtara (Pumpan) – 1000
– Instaliranje novog tanka za skladištanje ruda – 4000
– Zatvaranja rudnika (kada se nalazište isprazni) – 5000

Na drugoj polovini akrana imata podatka o popunjanosti svojih transportnih vozila količini ruda na lagaru, datumu otvaranja rudnika i količini izvađene rude od otvaranja rudnika)

- **Upitnik** – istraživanja Naradujete skautima da se razidu po okolini I pratraže je Traganje traje desatak dana Skauti otkrivaju rudna nalazišta i bunkere, i po završatku izviđanja javljaju tačna koordinate istih Inača, ako rudnik ne otvorite na tačnim koordinatama na kojima je označano rudno nalazište, rudnik će proizvoditi kamenje (Dreck) sa kojim na možate ništa

Po ulasku u grad primetićata nakoliko objekata koji imaju različite funkcija

– *Bank* Možata uložiti ili podići svoj novac, uzeti kredit (jednostavno uzmita više nego što imata na računu) i kupiti ili prodati akcija Količinu novca podašavate prako dva para strelica koje se nalaza odmah ispod stanja vašeg

računa Novac podižete/ ulažete kupoprodajnim ikonama Kliktanjem na opciju *Aktienmarkt* ulazite u meni za kupoprodaju ekcije Tu takođe možete dobiti i grafik vrednosti odabrane vrste ekcija za samo 10 000!

– *Armory* kupujete oružje za svoju ektivnu vojsku Možete kupiti puška (Gewehr), granete i bezuke Svaki vojnik može noaiti najviše po jedno oružje od svake vrste, od njihove naoružanosti zevisi i efikesnoat Inače, plaćate samo ektivnu vojsku e vojsku u kasarname vaših gradova na plaćate

– *Casino* možete igrati rulet (ne ruski, već običan)

– *Juweller* prodajete rude koje ste prethodno pokupili iz svojih rudnika

– *Garage* kupujete/ prodajete vozile i gorivo za njih Za svako vozilo potrebna je jedna jedinica goriva Količina tovara koji možete poneti srazmerne je broju vozile, zato je najbolje odmah na početku kupiti bar nekoliko vozila Interesantna je činjenica da se gorivo uopšta ne troši (?).

– *Park* ragrutujete vojnike za svoju vojsku Vojnici su različitih rase (vilenjaci, trolovi, patuljci, ljudi ..) i primetna su naznatne razlike u fizičkim osobinama Naravno, o raai vojnika na traba preterano voditi računa, jer u vašoj vojsci (e kasnije, nadam se, i državi) *„Pripadnici svih vera i nacija mogu na miran i dostojanstven način zeraditi svoje parče hleba" (S M)* Postoji nekoliko rodova vojske i svaki ima svoju prednoet u odnosu ne ostala

Infantrie – pešadija Spori, ali dobri u borbi i jeftini za izdržavanje

Panzer – oklopno–mehanizovane jedinice (tenkovi) Brze i vrlo efikesne Najkorisnije su za preped i brzi prelaz prako neprijatelja

Artillerie – ertiljerija Ne mogu da se pokreću, ali kada otvore vatru, nanose teške gubitke neprijatelju Najbolje je da bar trećina vojske bude artiljerija

Aufklärer – akeuti Najjeftiniji za izdržavanje (11 novčanih jedinica mesečno po vojniku) U borbi nisu mnogo afikesni, jer im je prava namena pretraživanje terana (otkrivanje rudnih nalazišta i akrivenih bunkera)

Helicopter – helikopteri Vrlo brze i efikasne jedinice ze blisku borbu Tekođe zaslužuje dobar udeo u armiji

Sanitäter – lekari „Imuni" su na artiljerijsku vatru, eli i strašno skupi za održavanje (110 mesečno po vojniku)

Bodentruppe – rod vojske koji ne pokazuje značajnu prednost u odnosu na ostele

– *Store* kupujete/ prodejete raznu robu i opremu za rudnike

– *Subway* u katakombama ispod nekih gradove možete oslobedeti zatvorenike koji će vem se pridružiti (vaša vojska na silazi se vame u katakomba), nalaziti oružje, delove uniforme, municiju itd Ovde je ekran podeljen ne tri dale U srednjem se odvija akcije, u gornjem su podaci o stanju vaših likova, e u donjem su ranije opisana ikona Podeci o likovime su pradatevljeni epruvetama Leva epruvete označeva glad, srednje žeđ, e desna izdržljivost (brzo opade, e teško se obnevlja) Pražnjenje bilo koja od ovih epruvate je fatalno

Ako kliknete desnim dugmetom miša na neki od likova u gornjem delu ekrane, prikazaće vam se na srednjem delu ekrana kompletni podaci o tom liku Porad podateke o gladi, žeđi i izdržljivosti nelazi se i zaštitnost odeće koju lik nosi Desno se nalazi slika lika sa delovima odeće koje nosi na sebi Oblačite lik na sledeći način. kliknete mišem na deo odeće, zetim desnim dugmetom ne željeni lik a onda na deo tela na koji hoćete da atavite taj pradmet Delovi odeće razlikuju se po svojoj zaštitnoj moći Najbolje štite čizme, maskirna uniforma i šlem sa gas–maskom





Iznad ove slike nelazi se slika oke i uste, koje služe za identifikaciju ili oralnu upotrebu predmeta Municiju ili oružje stavljete u jeden od dve kvadrata pored epruveta Oružje stevite u jedan, a municiju za to oružje u drugi kvedrat (za pištolj šaržer, e za automatsku pušku i sačmaru redenik) Zatim kliknite na mali pravougaonik izned ovog Pojeviće se natpis „Fire" i od tada pritiskom na levo dugme miša ili <Spece> možate da pucate na razne robote koji vas presreću u katakombama Ako neki predmet želite da sačuvate za kasniju upotrebu, pritisnite desno dugme na željeni lik i stavite ga u jedan od 8 kvadrata koji će se pojeviti ne mestu gde su bile epruvete Zaključene vrata otvarate teko što kliknate ne njih ključem (koji prathodno trebe naći)

– *Hafen* kupujete i opramete brodova za svoju flotu (i ratnu i trgovačku) Kada udete u luku videćete pet opcija

Prva levo – iskrcavanje brodova

Druge levo – isplovljavenje flote iz luke, ali teko da se ukrcave samo robe, dok vojska osteje u mestu iz kojeg isplovljevete s tim da po-

se samo u mastu gde ste ostavili vojsku

Treća levo – isplovljavanje flote u „punom sastavu" Ova opcija je ista kao prethodna, samo što sada vodite svoju kopnenu vojsku sa sobom i možete ostaviti flotu i iskrcati se u bilo kom mestu

Prva desno – zapošljavanje posada Prvo je ponuđen jedan mornar po ceni od 5 novčanih jedinica mesečno a svaki sledeći je za 5 skuplji od prethodnog Zato nije preporučljivo odjednom iznajmljivati posadu, jer bi tako izdržavanja broda bilo užasno skupo Mnogo je racionalnije jednom iznajmiti nekoliko mornara (po normalnoj ceni), onda napustiti grad i vratiti se kroz nekoliko nedelja kada se cena opet spusti i tako sve dok ne iznajmite svu potrebnu posadu Mornare kao i kopnenu vojsku plaćate mesečno a ako se desi da neki put niste u stanju da ih isplatite – tu je kraj igre Za razliku od kopnene vojske mornaricu plaćate stalno a ne samo dok je vodite sa sobom

Druga desno – kupovina brodova Prvo su ponuđene tri vrste teretnih brodova Ispod imena svake od njih su specifikacije (nosivost najmanji potreban broj članova posade) kao i cena Kada odaberete brod i kliknete na opciju za kupovinu, ispod podataka o brodu pojaviće se datum kada će brod biti gotov Opcija *Kriegshiff* nudi tri vrste ratnih brodova Sve je isto kao kod teretnih, samo što se ovde nosivost odnosi na broj vojnika (bez članova posade) koje brod može da primi Ratni brodovi mogu služiti i za prevoz vojnika, što je naročito korisno ako želite da napadnete neki grad s mora ili ako se grad nalazi na ostrvu (ne morate da uđete u grad i tamo iznajmljujete i opremate vojsku) Mornarička borba je arkadna (podešavate ugao topova i pucate a broj bodova se ogleda u tome koliko pogodaka možete da podnesete, a da ne izgubite bitku, kao i u količini municije) Ako izgubite bitku, završili ste igru

Kada se obogatite najpre oformite vojsku i flotu, a zatim se potrudite da što pre uspostavite potpunu kontrolu nad morem i kopnom (tu spada i preuzimanje kontrole nad gradovima) Usput istražujte bunkere i potrudite se da tu nađete kompletnu maskirnu uniformu što bolje oružje i što veću količinu municije Onda krenite na Maduzin glavni bunker koji se nalazi na brdu zapadno od Union Cityja Na to brdo se ne možete popeti direktno, već morate doći do njega kroz drugi bunker koji se nalazi na sasvim drugom kraju mape

Kada upadnete u Maduzin bunker bilo bi dobro da sa sobom imate bar još jedan solidno naoružan i obučen lik u dobrom stanju

Vladimir HEDRIH



FIRE FORCE



Ovo je mešavina GREEN BERET i COMMANDO S obzirom da se na tržištu poodavno nije pojavilo ništa slično, treba pohvaliti dosetljivost autora igre

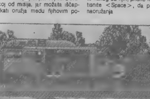
Suština FIRE FORCE–a je da, kao komandos, završite sve četiri date misije a onda još četiri pa Na početku imete Roster tabelu sa imenima oficira koji su „odslužili" svoje Stoga je neophodno da upišete svoje ime klikom na neko već postojeće ime Ako ste već završili uspešno neku misiju i želite da nastavite s igrom koristeći isti lik, kliknite na odlikovanja ispod imena Konjaru počinjete sa činom potporučnika, bez odlikovanja Uspešna misija može imati za posledicu unapređenje u viši čin ili odlikovanja Najniže odlikovanje je Bronzana Zvezda, a najviša su Ružičasto Srce i naročito, Kongresna Medalja Časti

Porad imena svakog oficira iz Rostera imate njegov status KIA – ubijen u akciji MIA – nestao u akciji, ACT – aktivan, RET – penzionisan i DID – kažnjen ražalovanjem Samo ACTivan oficir može učestvovati u misijama

Na početku imate četiri misije Assasinate The Enemy Officer, Search And Destroy, Destroy Rebel SA–14 Missiles, Free The P O W s U desnom gornjem uglu u prozoru svake misije nalazi se kvadratič sa slovom I To je *Intelligence*, tj precizniji podaci o dotičnoj misiji Obavezno pročitajte!

Pre nego što odaberete misiju, treba da se naoružate kako treba Zato izaberite opciju *Armoury* Uvek treba uzeti u obzir šta koriste neprijateljski vojnici u svakoj od misija, jer možete iščaprkati oružje među njihovim posmrtnim ostacima Na raspolaganju su US M177 Carbine Soviet AKM Assault Rifle, US M60 Machine Gun, US M16 + M203 Launcher i West German H&K MP5SDA2 što se tiče automatskih pušaka Zatim, M26 ručne bombe M203 granata C4 plastični eksploziv, M72 bazuka i Field Dressing Packs – prva pomoć Naravno, na raspolaganju su i sve vrste adekvatnog pribora – municija

✻ **Assassinate The Enemy Officer** – osrednje teška misija Morate da ubijete neprijateljskog oficira koji se nalazi u jednoj od mnogobrojnih zgrada, na poslednjem spratu Njega lično nije problem ubiti, ali do njega ipak treba i dopreti U ovoj misiji neprijatelji nose (osim bombi) municiju za sovjetski kalašnjikov Kada ubijete nekog od njih, priđite mu i pritisnite <Space>, da pokupite naoružanja





Komande sa tastature:
'P' – pauza
'F1', 'F2' – nož
'F3', 'F4' – bazuka
'F5', 'F6' – automat
'F7', 'F8' – postavljanje eksploziva
'1'–'6' – aktiviranje eksploziva
'F9', 'F10' – bombe
'HELP' – korišćenje prve pomoći

✻ **Search And Destroy** – najlakša misija Jedino terba da se probijete do kraja na vrema Ponesite takođe sovjetsko naoružanje

✻ **Destroy Rebel Sa–14 Missiles** – najteža misija iz prvog „paketa" Morate uništiti baš svaki projektil, da biste završili misiju Toplo preporučujamo M177, a što se ostale opreme tiče (osim neizbežne prve pomoći), ne morate poneti Sve ćete naći kod ubijenih

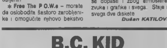
✻ **Free The P O.W.s** – morate da oslobodite šestoro zarobljenika i omogućite njihovo bekstvo pravljenjem diverzije Ostanite tihi i upotrebljavajte nož što češce Ponesite samo eksploziva i dosta prve pomoći

Posle uspešnog završavanja svih četiriju (ne zgražavajte se! Ovo je gramatički **jedini** ispravan oblik broja četiri u akuzativu) misija, dobijaju se četiri nove, pa opet četiri ...

FIRE FORCE je igra akcionog karaktera, sa potpuno novim pristupom Uvereni smo da će vam se dopasti i zbog atmosfere i zvuka i grafike i svega Staje na svega dve diskete

Dušan KATILOVIĆ

B.C. KID



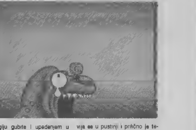
Sile zle i mraka otele su silama mira i blagostanja prelepu praistorijsku princezu i zatočili je daleko od njenog doma i podanika Dugo vramena nijedan pećinac nije skupio hrabrosti da pođe u potragu za svojom draganom, a onda se pojavio on – Pitekantropus Kompjuterurus, iz milošte zvan B C Kid, koji je hrabro odlučio da krene u smrtonosnu avanturu oslobađanja svoje vladarke

Ali, pre nego što dođe do princeze, glavati dečkić mora proći pet ludih nivoa i uhvatiti se u koštac sa svakim od 4–6 podnivoa i tri bonus nivoa Svaki nivo je dobro „nađubren" raznim raptilima i drugim pripadnicima tadašnje flore i faune koji jedino žude da vas ugrizu, šutnu, oglođu, prebiju i spreče u smelom i plemenitom pokušaju Da sve ne bi bilo luk i voda, na kraju svakog nivoa dočekuja vas i poveliki čuvar koga morate dobro izglavatati (odnosno izudarati glavom, koja je osnovno oružja u borbi protiv beštije) Na kraju avantura je majka svih ovih akrapa, sa kojom ćete se propisno namučiti

Ovaj podužı uvod krije iza sabe jednu izuzetnu arkadno–platformsku igru, koja će vas najviša podsetiti na CHUCK ROCK PREHISTORIK i ostala ostvaranja inspirisana dobrim starim paleolitom Po kvalitetu, kako sa tehničke strane, tako i po izradi, B C KID prevazilazi mnoge igre ovog tipa i garantuje dugu zabavu Grafika je veoma lapa i prijatna za oko (boje su naročito invantivno uklopljene i ne zamaraju oči), animacija je takođe izvanredna, a muzika i zvučni efekti su priča za sebe i savršeno se stapaju sa ambijentom nivoa Inače, postoji mogućnost preslušavanja svih kompozicija koje se javljaju u toku igre Igru distribuira nama dobro pozenta nemačka softverska kuća „Ubi Soft", a delo je programera manje poznatih firmi „Hudson Soft" i „Factor 5"

Nakon startovanja posle kraćeg učitavanja naći ćete se u okruženju prvog nivoa koji se sastoji iz četiri zasabne dela Prvi podnivo namenjan je zagrevanju za dalje iskušenja, tako da je neobično jednostavan i sa samo nekolicinom protivnika Ukrstićete glave sa kojakakvim krokodilima i kreaturama sa šlemom na glavi, a usput možete skupljati voćke i male zlatne novčiće koji povećavaju bodovni saldo Žute cvećke na koje nailazite konstite za odskok nebu pod oblake, a crvene napucavajte (ostavljaju voće ili meso) Pri konzumiranju poslednjag, malom glavonji će proraditi životinjski nagoni – promeniće do tada nežni izraz lica i poprimiti neverovatnu snagu (privremeno, naravno) Uzimanjem većih komada mesa bićete neranjivi dasetak sekundi, što može biti od prasudne važnosti na određenim deonicama puta

Drugi deo prvog nivoa je nešto teži od prethodnog, jer osim u sukobima sa „živim" likovima,



energiju gubite i upadanjem u vulkansku lavu usled intenzivnih tektonskih pokrata Na sreću, čak na dva masta možete pokupiti neranjivost.

U trećem, najkraćem, delu kraćete se po leđima džinovskog reptile (pripazite na šiljke koji izleću iz kože!) Kada dođete do glave gmizavca, trasnite ga u istu i on će, plačući, isplaziti jezik i uvući vas u unutrašnjost tela koje ujedno predstavlja i četvrti podnivo

Dok ronite po reptilovoj želudačnoj kiselini (bljak!) napadaće vas riblji kostun, poveća krvna zmica i drugi stanovnici te sredine (Eto zanimacije za mlade biologe) Posabni problem pradstavljaće stvorovi koji vise sa „plafona", ali i njih možete lako preći kada se okrenu na suprotnu stranu

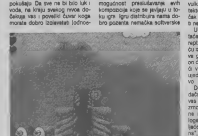
Nakon što razbucate tri kamena dolazite do čudne naprave za koju zaključujete da je u funkciji lifta Ulazite u njega i spuštate se u dubinu gde vas sa nestrpljenjem čeka čuvar prvog nivoa – umilni petometarni gmizavac koji izbacuje smrtonosne mehuriće Sastavicete ga sa zemljom udarajuci ga u kacigu na glavi, dok ista ne popuca i oslobodi čini pod kojima je bio Zahvaliće vam se što ste ga vratili u prvobitni oblik i dati neke saveta za naredni nivo

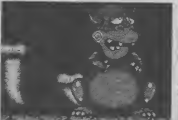
Drugi, takođe višedelni, nivo počinje na površini zemlje u sumrak Osim starih poznanika iz prvog dela srećete se i sa patuljastim gušterima sa cvikerima *(sličnost sa jednim od autora teksta?, prim aut)*, igrajućim kaktusima (koje obavezno preskačete) i bodljikavim reptilima Obratite pažnju i na živi pesak

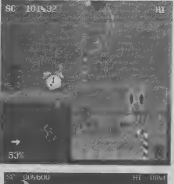
Sledeći podnivo smešta vas u divni pejsaž šume i vodopade Najopasniji ovde su vilini konjici i druga leteće karakondžule Nakon ovog dela sledi kratka (ali bolna) avantura u pećini

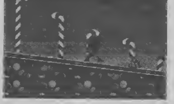
Naredni deo drugog nivoa odvija se u pustinji i prilično je težak Od novih neprijatelja tu su pterodaktili i patuljasti gušteri koje primetite tek kad vas gricnu Međutim postoji mala caka kako da bezbolno pređete ovu putanju Sve što trabe da uradite jeste da „kljucnete" najbližu palmu i popnete se na njen vrh a ona će „prohodati" i prebaciti vas do kraja deonice!

Pre sukoba sa čuvaram koji bolje da ostane kao iznenađenja, ostaje vam još i prolazak kroz močvaru, gde ćete se propisno namučiti Najlakša je proći ovaj podnivo krećući se gornjim delom ekrana, uz pomoć ljana gde ima znatno manje neprijatelja nego u prizemnom delu Posle pentranja po džinovskom praistorijskom rastinju uslediće i drugi veliki obračun sa nabildovanim reptilom Dalje možete i sami









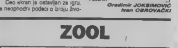
Upravljanje likom je jednostavno, no postoji i par malih caka. Neprijetelje možete daleko efektnije udarati iz vazduha pritiskom na pucanje dok ste u skoku. Kada pojedete meso, doskokom glavom na podlogu ošamućujete zlotvora na par sekundi, te im se možete polako približiti i eliminisati ih. Više platforme prelazite uz pomoć zuba, tako što skočite i, povlačenjem palice gore + pravac, zagrizete ivicu, a brzim povlačenjem palica na gore se polagano penjete.

Ceo ekran je ostavljen za igru, a neophodni podeci o broju života, količini preostale energije i vremena nalaze se u uglovima i vrlo su diskretno postavljeni i nenametljivi, tako da na mogu skretati pažnju sa igranje (što je veoma važno ako se uzme u obzir da je koncentracije najvažniji preduslov za uspešno prelaženje prepreka u ovakvim igrama).

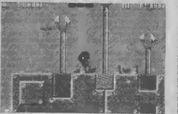
B.C.KID staje na dve disketa i ne sumnjamo da će naći svoje obožavaoce među svim kategorijama igrače, a posebno među ljubiteljima igara tipa WONDERBOY i sličnih.

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Ivan OBROVAČKI

ZOOL



Ako nastavi se ovakvom hiperprodukcijom odličnih igara za Amigu, softveraka kuća „Gremlin Graphics" ce, po svemu sudeči, pomutiti i slavu giganata kao što su „Psygnosis" i „Ocean". ZOOL je još jedno ostvarenje koje nastavlja „Gremlin"-ovu tradiciju dobrih platformskih arkada koje se odlikuju divnom grafikom, osmišljenim zvukom i veoma brzom animacijom. Pa ipak, ZOOL nije samo plagijat platformi koje su se pojavile u poslednje vreme (BLUES BROTHERS, HARLEQUIN, THE FOX, itd.) već unosi i neka noviteta koji imaju tendenciju da postanu standard u izradi igara ovog tipa. Ono što ZOOL čini izuzetnim su vrlo veliki i odlično animirani likovi.



U ulozi male kreature zelene boje krećate se kroz mnoštvo nivoa, pri čemu se svaki sastoji iz tri podnivoa, a povremeno prelezite i specifične bonus delove koji se razlikuju iz nivoa u nivo. Neprijatalja aliminišate na najrazličitije načina: napucavanjem, uklizavanjem, guranjem, naskakanjem na njih, sečenjem i slično. Neki od njih su vrlo žilavi i mogu se uništiti samo jednim od navedenih načina. Jedne otažavajuće okolnost je i vrlo velike brzine kojom se igre odvija, kao i mnoštvo suparnika, tako da se često dogeda da ni ne shvetite šta vas je snašlo.

Inače, pre početka igra možete ući i u *Options* meni u kojem se odlučujete za jedan od tri nivoa težina, muziku ili zvučna efekte, inerciju ili ne, određujete broj kredita i birate brzinu igre (Normal ili Fast, pri čemu se Fast mod odlikuje brzinom još neviđenom u ovakvim igrame). Muzika i zvučni efekti u toku igre su za svaku pohvalu kako po kvalitetu, tako i po raznovrsnosti (rock, funk, itd.).

Startujeta sa šest života, a količinu energije u vidu tri štapića vidite na vrhu ekrana, gde se još nalaze podaci o bodovnom etanju. Vrame je ograničeno, ali sasvim dovoljno za prelazak umerenim tempom igranja.

Sponzor igra je (nema na toliko) poznata firma koja proizvodi slatkiše „Chupa Chups", tako da je čitav prvi nivo ustvari ekonomsko propagandnog karaktera. Nalazite se u prodavnici slatkiša gde bodove povećavate skupljannjem raznih slatkiša, a od napnjatelja na raspolaganju su vam lilihipi, puslica i ostali „dijabetičari". Najviše energije oduzimaju lilihipi koji izbacuju nekakve mehunće i bodeži na podlozi i zidovima. Na veće zidove penjete se pomoću noktiju, a na pojedinim mestima možete probiti zid se nekoliko

efektnih nindže–udaraca i pokupiti neke skrivene predmete Na kraju trećeg podnivoa čeka vas glavni šećerni manijak, koji ne predstavlja neki veći problem

Drugi nivo je lavirintskog tipa i odvija se u prodavnici instrumenata i drugih muzičkih sprava Neprijatelji su i ovde vrlo raznovrsni činele, saksofoni, zvučnici (visoke vataže), a predmeti za sakupljanje su vokmeni, notice, mali zvučnici i drugo

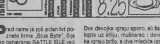
Ovde ćete ući i u prvi bonus nivo koji predstavlja jednu pravu malu pucačinu Odvija se u nekom nedefinisanom ambijentu koji najviše podseća na onaj iz igre INNER SPACE, gde ste vodili borbu u najrazličitijim lokacijama čovekovog tela (mozak, abdomen) Sakupljajte sve što se pokupiti može a izbegavajte zloćudne (maligne) sprajtove i nekakve bele mehuriće koji se lepe za vaš brod i time ga usporavaju

Da igru, nakon svakog izgubljenog života, ne biste počinjali na početku nivoa na prvom nivou kod mesta na kojima piše „hit" pritisnite pucanje, a na drugom isto učinite kad se nađete kod daljinskih upravljača

Jedina (možda) zamerka upućena programu odnosila bi se na sporost učitavanja nivoa, što je, na žalost, odlika većine igara u poslednje vreme

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Ivan OBROVAČKI

GREAT COURTS II



Pred nama je još jedan hit poznate firme „Blue Byte", čija smo ostvarenja BATTLE ISLE već imali prilike da vidimo GREAT COURTS 2 je izvrstan tenis Možete birati teren kakav želite zeleni (travnati), crveni (zemljani) i plavi (brza podloga) Takođe možete poboljšavati (ili pogoršavati) bekhend, forhend, servis ili volej.

Možete igrati kao muško ili žensko, sa različitim uspehom. Dve devojke igraju sporo, ali šalju lopte uz liniju, muškarac i devojka igraju brže, a dva mladića igraju najbrže i često će vam „zabijati" atraktivne poene Zatim, tu je mogućnost igranja jednog protiv dvojice – na prvi pogled izgleda šašavo, ali je ustvari vrlo interesantno Tu je i vežbanje protiv mašine (možete odrediti jačinu bacanja lopti, 1–8) Mašina šalje visoke, niske lopte

Figure su lepo usklađene, grafika lepa Zvuk je zaista sjajan tokom meče je digitalizovan, naročito uzvici sudije „Fault!", „Net!", „Out!" itd, kao i bodrenje navijača posle osvojenog gema seta ili tokom taj-brejka

Jedina mala zamerka jeste servis Igrać tapka loptu onda pritisnete dugme i držite ga i *brzo* odradite gde ćete poslati loptu i pustite dugme Morate paziti gde ciljate, jer se lako može desiti da napravite servis grešku, ili pogodite mrežu

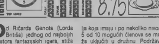
Imate godišnji izbor turnira u kojima možete igrati singl ili dubl Ima oko sto turnira i možete igrati koji god hoćete Svaki turnir se odlikuje kako terenom (Vimbldon ima travnati, a Roland Garos zemljani) tako i novčanim fondom

Na kraju godine možete pogledati ATP listu Ako ste igrali kao Džim Kurijer ili Monika Seleš apilog je poznat a ako ne onda počasno 1 863 742 mesto Pa, da proslavimo!

Vuk USKOKOVIĆ



ULTIMA V: WARRIORS OF DESTINY



Od Ričarda Ganota (Lorda Britiša) jednog od najboljih kreatora fantazijskih igara, stiže nam i WARRIORS OF DESTINY peti deo ULTIMA sage Više od četiri godine rada uloženih u ovu igru, lavirint misterija i intriga, donosi nam ogroman, provokativan izazov

ULTIMA V ima udvostručenu grafiku (512×512 polja), 8 tamnica sa novom animacijom i detaljnim monstrumima posaduje interaktivnu konverzaciju sa preko 200 likova, postoji preko 30 naselja koja imaju i po nekoliko nivoa, 5 od 10 mogućih članova se može uključiti u družinu Podržava HGC, CGA, EGA i VGA kartica

Za pohvalu je da jedna ovako velika i sjajna igra zauzima samo 4 DD diskete ili nešto manje od 1 4 megabajta Ovo je prvi razlog što je ULTIMA kult igra na Zapadu A drugi leži u daljem tekstu

Fantastično otkriće novog podzemnog sveta potstaklo je Lorda Britiša kralja Britanije na istraživanje velikih bogatstava nepozna-



Komanda sa tastature:
'A' – Attack
'B' – Board
'C' – Cast
'E' – Enter
'F' – Fire
'G' – Get
'H' – Hole up
'I' – Ignit
'J' – Jimmy
'K – Klimb
'L – Look
M' – Mix
N – New order
O – Open
'P' – Push
'G' – Save game
'R' – Ready
'S' – Search
'T' – Talk
'U' – Use
'V' – View a gem
'X' – Exit
'Y' – Yell
'Z' – Z-stats
'CTRL + 'E' – izlazak u DOS
'CTRL'+ 'Z' – zvuk
<SPACE> – prazan krug
'0'–'9' – pozicije



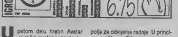
tog Svi kontakti sa dobrim kraljem i njegovom družinom su misteriozno prekinuti U Britaniji, strah se pretvara u paniku kada se vraca grupa preživelih sa jezivim pričama o ishodu ekspedicije U očajničkom pozivu na oružje pozvani ste nazad u Britaniju da otkrijete sudbinu Lorda Britiša i porazite tiraniju uspostavljenu na izgubljenim vrlinama

Igrački ekran je vertikalno podeljen na tri dela U levom i središnjem delu teče igra U desnom delu gornja polovina je prozor za status grupe, a donja prozor za dijalog Igru počinjete sa 2 saborca ratnikom Šaminom i bardom Ajolom Od oružja imate Chain Mail Chain Coif i Long Sword To je vrlo solidno naoružanje i potraben je još samo štit Važno je da zapamtite da težina oklopa šlema, štita i oružja ne može biti veća od broja poena snage (STR) Njih je obično na početku igre 20 Za detaljan spisak oružja pogledajte priloženu tabelu Od naoružanja preporučujemo luk (Bow/ Magic Bow), samostrel (Crossbow), topuz (Morning Star) dugi mač/ srebrni mač (Long Sword/ Silver Sword), helebardu (Halberd) ili magičnu sekiru (Magic Axe) Od oklopa je poželjno Chain Mail ili Plate Mail štitovi Spicked ili Magic Shield, kacige Chain Coif, Iron Helm ili Spicked Helm Naravno, za ovo i ovakvo naoružanje treba puno igra (do 100 sati efektivne igra).

Ako volite dobre igre i dobra avanture, ovo je pravi izbor za vas Puno misterije i elegantnih rašenja prikovaće vas za ekran

Srđan STANIŠIĆ

ULTIMA VI: THE FALSE PROPHET



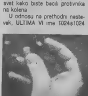
U petom delu hrabri Avatar je rešio misteriju nestanka Lorda Britiša u podzemnom svetu i pobedio tiraniju Gospodara senki Ali, ubrzo nakon njegovog povratka u naš svet Britaniju pogađa niz zemljotresa Uskoro, iz nedara zemlje, iz neistraženih prostranstava podzemnog sveta izlaze horde gargojla, oživelih kamenih statua Svih osam hramova je palo Lord Britiš šalje svoje elitne trupe u borbu Ali, gargojli odnose pobedu

Uskoro dokazuju da nisu samo gomile oživelog kamenja, već i da razmišljaju Znajući da im jedina opasnost preti od Avatara iz našeg sveta, šalju mu poziv u obliku magičnog kamena Naš heroj ponovo kreće u susret sudbini Ali, sa druge strane vremenskih vrata nisu prijatelji već snažni neprijatelji Naš junak je vezan za oltar i čeka ga smrt od strane vođe gargojla No, tada uleću stari prijatelji i izvlače ga Lord Britiš šalje Avatara u novi zadatak da spase Britaniju i njene hramove Moraćete ponovo da okupite družinu i krenete u susret sudbini krstareći uzduž i popreko Britanije, kroz mnogobrojne pećine i podzemni svet kako biste bacili protivnika na kolena

U odnosu na prethodni nastavak, ULTIMA VI ima 1024*1024 polja za odvijanje radnje U principu, grafika je OK, program je pisan na Borland Turbo C–u Ali, ako imate monohrometski monitor dobro ćete se pomučiti da biste videli likove na ekranu Likovi su prilično veliki, što donekle olakšava stvar Kad skupite družinu od 6 osoba, to znači da imate 6 karaktera na ekranu koje treba kontrolisati Zbog toga, kada se približavate naselju ili neprijatelju kretanje će se skoro uvek strašno usporiti U prethodnoj igri, ULTIMA V sva naselja bila su u okviru jednog kvadratića u koji ste ulazili tako što bi stali na kvadratić i pritisnuli E (Enter), posle čega bi se otvorila slika sa delom grada po kojoj se krećete Međutim, ULTIMA VI je drugačija sve je jedne celine To ima lep vizuelan efekat i visok stepen realnosti, ali i svoje nedostatke Kada je sve u jednoj celini, to znači da su onih desetak ili više likova iz grada deo cele slike pa program mora da računa uvek i njihovo slučajno kretanje A kad je više od 4 nezavisna lika, program počinje da posustaje

Drugo, ukoliko nemate posla u gradu ne možete ga zaobići kao u prethodnom delu, dakle ili kroz grad uz puno zastajanja, ili oko grada sa problemom orijentacije No ako u „mirnom" periodu i mo-





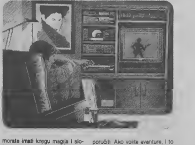
Komande sa tastature:
'A' – Attack
'B' – Begin Combat
'C' – Cast
'G' – Get
'L' – Look & Search
'M' – Move
'R' – Rest
'T' – Talk
'U' – Use
'CTRL'+ 'S' – Snimanje pozicije
'CTRL'+ 'R – učitavanje pozicije
'CTRL'+ 'E' – izlazak u DOS
'CTRL'+ 'Z' – zvuk
'0'–'9' – pozicije
'F1'–'F10' – Informacije o članu grupe

žemo zanemariti sve ovo, u borbi sigurno ne. Najčudnija stvar je da svi likovi imaju prioritet kretanja nad vašim, što je vrlo čudno. Teko u borbi protivnik ima više mogućnosti za kretanja i više poteze za pucanje. A gargojli, kao i ostali, to koriste. Sa malima je relativno lako izaći na kraj, ali veliki gargojl je odvratan. Nepada vas nekom magijom i često to uradi 2–3 puta za redom, ali mu uopšte ne možete penrati. Često se dešava i da nepadete garge helebardom, koja je nejjače oružje i da uporno promašujete.

Takođe, nije dobro što imete grupu u kojoj je svako za sebe. U borbi je to najuočljivije. Svakom liku možete narediti da bude u formaciji naprad, pozedi, da napeda se boka, itd., ali mu ne možete narediti koga da napadne. U petom dalu je to bilo mnogo bolje rašeno. Više ne možete ni da prodate u svakoj oružarnici sav višak oružje, što je vrlo nelogično. I još više zagorčava život. Iako u igri učastvuje cela vaša grupa od 1–6 članova, novac od prodaje uzima onaj kojeg ste netovarili zarobljenom robom, tako da ćete vrlo često morati da izvodite međupoteza u obliku odbacivanja dela novca od onog ko ga ima onome ko u tom trenutku kupuje, isto je i se hranom. Sledeći biser: ako selaktujete svog ratnika da istražuje okolinu, morate ući u tzv. solo mod, a tada se grupe ne može boriti. Vi možete, ali...

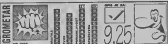
Pored već postojećih osam pećina napravljeno je još novih, to je dobra strane. Loša strane je da dragulji (Gems) koji su u petom dalu vrlo lepo radili i davali finu sliku tarena, sad ne rade skoro nikako. Pokazaće gde su živa bića, ali ne i prolaze, klopke i ostalo. „Zanimljivo" je da, kada ubijete neku zvarku i krenete u njuškanje po pećini, ponovo vas napadnu na istom mestu malo pre pobijene krseture. Za komandu Cast morate imati knjigu magija i slobodnu ruku da biste je uzeli. Možete se odmarati (Rest) samo van naselja.

Igru ne možemo nikome preporučiti. Ako volite avanture, i to dobre, onda je bolje da uzmete prethodni nastavak, ULTIMA V.



Srđan STANIŠIĆ

STREET FIGHTER II



Početak ove igre nije spektakularan i zlobnici bi, pomalo rasistički primetili – zli belac „uređuje facu" dobrom crncu. Eh...

Ponuđeno je čak osam različitih boraca, od kojih svaki ima svoj specifičan stil borbe i karakteristične udarce i finte. Može se igrati udvoje pri čemu je igra naprosto fantastična. No, zabave nije manje ni kada igrate protiv kompjutera. Mala zamerka se odnosi na činjenicu da se vrlo brzo provale sistemi svih konkurenata.

Svaka borba između dvoje takmičara traje dva ili tri runde, odnosno završava se kada jedan od njih nokautira onog drugog dva puta u meču. Međutim u meniju, koji je oskudan kakav i treba da bude, možete podesiti Timer, ako ne želite da čekate previše do nokaute (a nećete nikako). Takođe, postoji osam nivoa težine. Može se upravljati džojsticima, tastaturom i džojpedom, u zavisnosti od vaše opreme.









Na startu morate da izaberete svog pulena odnosno borca kojeg ćete voditi. Svaki borac ima svoj domaći teren tj. pozadinu. Možete se (ako igrate sa prijateljem) opredeliti za svaku od ponuđenih, po izboru. Ako igrate protiv kompjutera, igraćete po utvrđenom redosledu. U vreme kada je pravljen automat, SSSR je još postojao pa egzistira i ovde.

Borba počinje, borci dahću. Likovi su ogromni, polu-animirana pozadina dotarana do najsitnijih detalja i mnoštvo udaraca preuzetih iz najmaštovitijih hongkonških akcionih filmova. Jedini tehnički detalj na koji treba obraćati pažnju tokom borbi je skala u gornjem delu ekrana. Svaki borac je ima i kada dođe do kraja i natpisa KO, taj igrač je nokautiran. Tu se nalazi i pokazatelj bodova.

Nema potrebe opisivati sve udarce koji postoje – na desetine ih je i nisu isti kod svih. Uostalom, uživaćete u njihovom otkrivanju. Svaki borac mahom ima neko svoje natprirodno oružje, koje se ne može koristiti bezbroj puta, već samo kada se ima dovoljno snage za to. Tako na primer Indijac šalje vatrene kugle i bljuje vatru, Kineskinja ima „noge pune struje" itd. Ako pređete početnih sedam protivnika sledi borba sa još četvoro njih. Poslednji i najopasniji je izvesni M. Bison, gadna spodoba u uniformi koji svoju „magiju" koristi više nego obilato. Skupite snage, pa ćete preći i njega.

STREET FIGHTER II je genijalna „tabačina" dostojna slave automata. Ne ustručavajte se davanja 4 diskete!

Dušan KATILOVIĆ

EXODUS 3010



Februar 3009 Zamlja ća biti uništena u bliskoj budućnosti To ja razlog za izgradnju ogromnog svemirskog broda

Januar 3010 Isprogramirana su koordinata za dugo putovanje od Zemije do pleneta Mrynn koja trebe da Zamljanima poatana novi dom

Juli 3010 Ljudi su zemrznuti i ukrcani u svamirski brod

Avgust 3010 Brod ja kranuo u prostranstva svamira .

Mnogo godina ja prošlo Svamirski brod ja usamljano plovio svemirom Iznenada, aktiviran ja alarmni sistem – radar ja dataktovao nepoznata signala

Tog tranutka zamoljani sta da preuzmata kontrolu broda i ubacite drugu diskatu ova fantastična igra Vaš zadatak u igri nija nimalo lak, traba da „svim raspoloživim sredstvima" obazbadita matičnom brodu bazbadno putovanje do planeta Mrynn Ono što nijednog tranutka na smeta zaboraviti jesta da su koordinata puta unaprad isprogramirane i da ne možata uticati na kratanje matičnog broda – Starlighta

Glavni skrin ja podeljan na više celina

Locatad Objects je prozor u kojam vidita kretanja raznoraznih objeketa oko Starlighta

Alien Objects daja sliku objakta sa kojim trenutno komunicirata (u slučaju da ja komunikacija moguća) Pritiskom na dasno dugme u ovom prozoru dobijata sliku dale kosmosa i vaše masto u njemu pradatavljano malim belim trouglom

Info Window daja obaveštenja o objaktima na koja sta naišli i moguća odgovore, odn pitanja, ako komunicirata sa nakim

Important Messages informiše o stanju broda kao i o toma da li je Starlight napadnut ili slično



● **Pilota** – imata na raspolaganju 46 pilota i 120 „traka". Kombinovanjam pilota i traka, a zatim njagovim odmrzevanjam *(Thaw)* dobijata pilota koji je spreman da izvršava „borbena i druga dajstva", no pre toga morata da napravita brod kojim ća pilot upravljati Svaka traka nosi četiri bitna informacije To su: Pilot Skill – vaština pilotiranja, Fighting Skill – borbana veština, Aggreasion – agrasivnost, Couraga – hrabrost samog pilota Proizlazi zaključak da je moguća da vaš pilot buda veoma agrasivan, ali loš borac, pa zato obratita pažnju prilikom odabiranja treka Traka koja nose najbolje osobina čuvajte za kraj igra jer ćata tada imati najžašća okršaje Na početku birajta pilota koji imaju visok Pilot Skill, jar ćata u prvo vrema najviše biti zauzati sakupljanjam mataorita i drugog „kosmičkog dubrata" U svakom tranutku možata imati maksimalno 10 odmrznutih pilota



Kombinacije za previjenja oružja:
Red Laser = Dray Laser + Ruby
Blue Laser = Red Laser + Frequency Changer
Super Shield = Protection Shield + Plutonium
Mega Shield = Super Shield + Frequency Changer
Mega Blast Missile = Standard Missile + Dynamite
Triple Missile = Standard Missile + Parabolic Anthena
Iq 229 Missile = Standard Missile + Guiding System
Super Drone = Standard Drone + Duiding System
Parabolic Anthena = Silver + Copper + Sensor
Duiding System = Computer + Senser + Saphire
Jamming Station = Parabolic Anthena + Frequency Changer
Escape Capsuld = Computer + Carbon + Senser
Robot = Diamond + Steel + Senser
Freezer = Robot + Gold + Energy Changer

Komande sa tastature:
'A' – Autopilot
'B' – Retro System
'D' – Drone
'P' – Pause
'S' – Super Drone
'T' – Tractor
'1' – Standard Missile
'2' – Mega Blast Missile
'3' – Triple Missile
'4' – Iq 229 Missile
'F1' – Blue Giant brodovi
'F2' – Red Arrow brodovi
'F3' – Black Fentom brodovi
'F4' – pogled iz Drona
'F5' – pogled iz Super Drona
'F9'/'F10' – zum radara
'Shift' – ubrzanje
'Amiga'/'Alt' (desne) – promena oružja
'Tab' – povratak u glavni meni
'Esc' – kapsula za spasavanje
<Space> – aktiviranje oružja, promena broda ili povratak u glavni meni

● **Laboratory** – dobijata tri nova prozora *Raw Materials* predstavlja izglad i količinu svih sirovina kojima tranutno raspolažata Tu su takoda i neki već pronadeni uredaji *Current Combination* – imata na raspolaganju tri slobodna polja u koje možata staviti naka od materijala ili uredaja, a zatim klikom na *Reaction* izazvati raakciju Na praporučujemo igranja sa plutonijumom, uranijumom i dinamitom, da ne biste oštetili brod *Info Window* daja podatke o matanjalu ili objaktu koji sta odabrali

● **Equipment** – ovom opcijom ulazita u meni za opremanja brodova *Hangar* ja na početku prazan, a kasnije, kada napravite brodove, možate ih postaviti pomoću gadžeta *Add Blue*, *Add Red* i *Add Black* u zavisnosti od brodova koja imate na raspolaga-

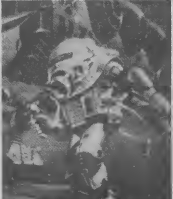
nju Levim dugmetom dobijate sliku broda u prozoru *Current Ship*, a pritiskom na dasno dugme podloga ispod broda postaje crvena i označava da je brod spreman za akciju *Info Window* daja podatke o izabranom brodu kao i o stepenu oštaćenja (Ship Energy) koje senirate gadžatom *Repair* Gadžat *Equip* služi za opremanje broda

● **Engine** – dobijate sliku „srca" Starlighta, mnoštvo delova koji „mrdaju" Kada se desi neki kvar, takav deo prestaje da se pokreće, a vi odabiranjem odgovarajućeg materijala ili uređaja iz prozora *Raw Materials* i opcijom *Repair* popravljate kvar Evo i nekih saveta Skalar Compensator se popravlja pomoću plutonijuma, Octal Tetramator pomoću Energy Changera, i Aircooled Solutions Reflector pomoću Bottle Of Air

● **Products** – ovo je minijaturna fabrika u kojoj možete praviti *(Produce)* uređaje koje vidite u prozoru *Products*, naravno ukoliko imate dovoljno sirovina (prozor *Raw Materials*) Kliktanjem na neki od produkata dobijate prikaz njegovih elemenata (prozor *Components*)

● **Load** i **Save** jasni su sami po sebi, a samo da napomenemo da je varanje statusa disk monitorom izvanredno lako, sve bitnije sirovine i uređaji se nalaze na 7 8 9 10 i 11 bloku status diskete. Ukoliko se budete odlučili na





ovaj potez, ne menjajte checksum jer je disketa NDOS

Kada opcijom *Start* u meniju **Equipment** zaplovite u duboki svemir, dobijate radarsku sliku vašeg brodovlja Tu su i opcije *Fight Wait* i *Return*, kojima dajete zadatak odrađenom brodu ili svima njima pritiskom na opciju *All* Opcija *Help* pomoći će vam ukoliko krenete po neki kontejnar u Null–K–Area, kada vam se brod zaledi Klikom desnog dugmeta miša na jedan od deset prozora, dobijate mogućnost da upravljate odabranim brodom. Tada vam se ukazuje slika koja u mnogome podseća na legendu, ELITE Središnji deo ekrana je u stvari „vetrobransko staklo" vašeg broda koje na sredini ima neizostavni nišan ispod toga se nalazi radar sa mogućnošću zumiranja Brodom možete upravljati pomoću džojstika, miša ili tastature, a preporučujemo tastaturu

Posle obavljene misije brod(ove) vraćate na Starlight pomoću opcije *Return* iz glavnog menija ili manuelno, s tim da povratak u tom slučaju vrlo podseća na sletanje u stanicu u ELITE Potrebno je naći narandžastu piramidu koja rotira oko vertikalne ose i uletati u nju Ono što se obično nalazi iza piramide je vaš Starlight Ukoliko naiđete na meteore ili kontejnere, njih možete pokupiti, ali samo u manuelnom modu tako što ćete se približiti objektu i pritisnuti 'T' na tastaturi

Ukoliko ste ovo uspešno obavili brod će odvući objekat do Starlighta i tada ćete dobiti poruku šta ste u stvari dovukli Takođe, posle povratka na matični brod možete dobiti podatke o tome koliko ste brodova i pilota izgubili u okršaju, odnosno koliko se pilota spasilo korišćenjem kapsule za spašavanja Normalno ukoliko se odlučite da manuelno upravljate brodom ostale će voditi kompjutar i ponašace se onako kako ste odabrali *(Fight, Wait* ili *Return)*

Što se samih brodova tiče, postoje tri glavna tipa

∗ Blue Giant Fighter – najsporiji i najslabiji, ali dobar zbog toga što se na njega može, uz pomoć

opcije *Equip*, montirati robot koji uništava brodove zaštićene jakim elektro–magnetnim poljem Mana mu je što ne može biti opremljen svim vrstama oružja

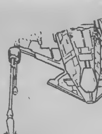
* Red Arrow Fighter – najbrži je i ima mogucnost opremanja svim „naprednim" oružjima, ali ipak je lošiji od

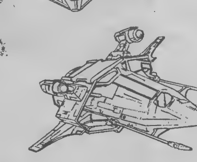
* Black Fantom Fightera koji je u osnovnoj verziji opremljen sa Cloacking Device što ga čini nevidljivim Najbolji i najjeći brod

Brodove možete opremati raznim oružjima od kojih neke već imate (Gray Laser, Standard Missile, Drone) a neke tek treba pronaći U laboratoriji možete kombinovanjem raznih materijala dobiti mnogo novih uređaja (vidi okvir!)

Posle igranja EXODUS–a 3010, ostaje utisak da je ne tako poznata firma, „Demonware", popunila prazninu među do sada prilično nainventivnim ostvarenjima smeštenim u već suviše dobro poznate klišee o kolonijama u dubokom svemiru Ne samo što su pozajmili ideje iz drugih igraćkih žanrova, već su uneli i nove elemente i cake trebalo bi da se dopadne svima koji vole da svoju hrabrost stave u službu spašavanja čovečanstva, i istovremeno budu stavljeni pred zadatke istraživanja i donošenje sudbonosnih odluka

Dimitrije NEŠIĆ
Dušan MILIVOJEVIĆ





*Igre CROAK i WAR možete naručiti **isključivo plemeno** na adresu Dušan Katilović, Maršala Tita 87, 24435 Mol, ali samo uz slanje svoje disketa (obe igre staju na jednu)*

WAR



Cilj ove igre je uništenje protivničke svemirske flote i njegove baze Specijalno u tu svrhu, svemir je podeljen na sistem od 9x6 oplje Flote pripadaju Veganima ili Zardonima, a svaki narod vodi jedan igrač

Na početku imate tri jedinice i naravno, bazu Treba da se trudite da zauzmete što više polja, (ne)zauzetih od strane neprijatelje, jer ćete time povećavati nivo resursa Ako svoju jedinicu pomerite na polje na kojem se nalazi neprijateljska, započeće borba Borba u svemiru između dve vojne jedinice nije složena svaka od strane ima po jedan razarač, koji je veći od ostalih brodova i po četiri manja broda Razarač može da se kreće u sva četiri smera a manji idu pravo napred i možete ih skretati gore–dole Kontrole prebacujete 'SHIFT' tasterima Najbolja taktika je da prvo uništite razaračem protivničke manje brodove a svojima ulećete u protivnički razarač Ostaje samo da ga dokusurite svojim velikim brodom Naravno, ova taktika važi samo ako igrate protiv kompjutera

Bitka na površini planete je takođe jednostavna Svaka strana ima tri broda i mora da uništi druge U tome je ometa i sile gravitacije, tako da morate paziti da se ne „nasučete" na vrh planine Pucati i pokretati se možete u sva četiri smera.

U svojoj bazi (HQ) izdajete naređenja o raspodeli trenutne količine resursa Povećanje stavke Construction imaće za posledicu izgradnju novih brodova tj jedinica Research ima za cilj unapređenje vaših oružja i njihovih sposobnosti Bargaining („cenjkanje") je interasantna mogućnost i omogućuje plaćanje Xonanima da vam pomognu u bici Pazite ih se, jer su sasvim napouzdani!

Postoji i akcioni deo (pokušaja) uništenja sama baze U tom slučaju, jedan brod šalje se u bazin kompleks i zadatak mu je da dođe do glavnog energetskog sklopa baze i uništi ga U tome ga ometaju protivnički brodovi koji imaju lasersko oružje Moraju se izbegavati, jer brod–napadač nema laser Jedino ako se on probije do cilje, automatski će se aktivirati oružje i baza će biti uništena Posledica toga je nemogućnost dalje izgradnje novih vojnih snaga

WAR zahteva 1 Mb memorije, najviše zbog solidnih grafičkih sakvenci Dopadljiva je i zanimljiva, naročito ako se igra između dva ljudska igrača

Dušan KATILOVIĆ

CROAK



Pre mnogo, mnogo godina, kada ljudi znadoše samo za spravu sa mnogo gumica, igrala se igra FROGGY Vremenom, sprava sa mnogo gumica izgubiše svoj ogroman značaj i ustupiše mesto debljim spravama U to vreme je i FROGGY promenila ime u FROGGER Ali bez obzira na naziv, ljudi su u toj igri uživali i zahvaljujući tome, FROGGER je ušao zlatnim slovima u istoriju, kao legenda među igrama

Za one koji je nikada nisu videli, sledi malo objašnjenje potrebno je da prevedete žabu preko kolovoza, izbegavajući vozila (da od žabe ne ostane samo flekica na putu) Kada pređete put, treba da koristeći debla i kornjače, dođete do jedne od sedam kućica, u vrhu ekrana Osim što vam se

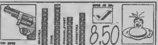
na tom putu isprečuju razna vozila, postoji još nekoliko prepreka. Može se desiti da se u jednu od sedam kućica naseli pauk. Dok je on unutra, nemojte ulaziti u tu kućicu, jer ćete izgubiti jedan od pet žabljih života. Počevši od drugog nivoa, javlja se i kokoška sa sličnom zlom namerom, a kreće se između kolovoza i vode. Kao bonus, za razliku od prvobitne verzije, ne postoji žabica na koju se treba popeti, već mušica koju možete uloviti u nekoj od kućica. Ona donosi 200 bodova. Naravno, morate da pazite i na vreme – što pre stignete, više poena dobijete. Prilikom korišćenja kornjača kao prevoznog sredstva preko vode, pripazite, imaju nezgodnu osobinu da zarone baš kada vam je to najmanje u interesu. Bonus život dobija se na svakih 10 000 bodova.

Postoji i opcija za igru dva igrača, pri čemu oni postaju suparnici za slatki dom. Moguće je i snimiti hej–skorove na disketu, ako želite. Programer Selvin Stivens je CROAK uradio u C–u. U odnosu na osmobitaše, nešto je poboljšana grafika i (oskudni) zvuk, a gotovo sve je ostalo isto. Radi i na 512 Kb.

Dušan KATILOVIĆ

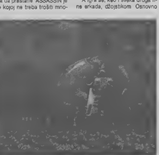


ASSASSIN



Kada „Team 17" počne da pravi dobre stvari, (srećom) ne zna da prestane. ASSASSIN je igra o kojoj ne treba trošiti mnogo reči jer je to uzalud. Treba je *igrati.*

A igra se, kao i svaka druga fina arkada, džojstikom. Osnovno





oružje vam je bumerang. Prva misija je Landing. Imate mnoge raznolike protivnike koji žele da vas ubiju. Kad ih utepate, iza nekih ostaje neki koristan predmet: ekstra vreme, ekstra energija, dodatno naoružanje itd. Posebno nezgodni protivnici su psi. Ako vas uhvate pre nego što ih ubijete, cimajte palicu levo–desno kako biste ih se otresli.

Po terenu su rasuti mnogi dodaci. Zvezdice, kada ih skupite 50, donose vam tzv. Star Burst oružje. Postoji pet vrsta ekstra oružja: Robo Walkers, Proxim Mine, Heat Seaker, Fire Storm i Flame Path. Takođe, postoji i pet vrsta dodataka za sam bumerang: Length, Extra, Speed, Power i Width. Posebni dodaci su Extra Life, Time Add, Continue Coin, Speech Rid i Extra Energy.

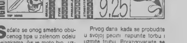
Možete se i penjati na drveće, preskakati provalije, tražiti izlaze iz lavirinata i sl. Možete se popeti i na tavanicu i odatle skupljati preko potrebne zvezdice.

Ekran je zaista lepo urađen i vrlo je pregledan. Što je najvažnije, najveći deo ostavljen je za samu radnju, a podaci se nalaze u gornjem i donjem uglu. Gore je pokazatelj za energiju (srce koje se prazni), skor, preostalo vreme i broj života. Dole je broj zvezdica sakupljenih delova ekstra–oružja.

ASSASSIN je odlična stvar! Ljubitelji arkada, tipa WOLFCHILD, obavezno će je uvrstiti u svoju kolekciju. Grafika je predivna, a zvuk fantastičan (digitalizovane particije govora) i ime ga u izobilju. Zauzima dve diskete.

Dušan KATILOVIĆ

ROBIN HOOD: CONQUEST OF THE LONGBOW



Sećate se onog smešno obučenog tipa u zelenom odelu i helankama, čiji je moto bio „uzmi bogatima, pa daj siromašnima"? Njegove sposobnosti predstavljene su u jednom od poslednjih filmova sa Kevinom Kostnerom, a igra firme „Sierra" pruža nam priliku da se potpuno uživimo u njegov položaj u srednjevekovnoj Engleskoj.

Prvog dana, kada se probudite u svojoj pećini, napunite torbu i uzmite trubu. Porazgovarajte sa čovekom u svom logoru, a potom idite do Watling Overlooka. U Watling Overlooku videćete devojku koju treba da spasete. Da biste to uradili, ustrelite šerifovog čoveka pomoću svog luka i strele. Ispitajte seljaka u Watling Streetu, popričajte sa Vilijem Skarle-

tom i mladim Simonom u Shooting Gladeu pa posetite udovicu i njena tri sina u njihovoj kućici Udovicu posećujte i narednih dana Kliknite na mapu Icon Bar i to bi bilo sve za prvi dan

Drugi dan potrabno je da pratražite šumu Naići ćete na Marijanu koju napada kaluđer Marijanu spašavata tako što ustrelite kaluđera Ne zaboravite da uzmete njenu cipelu Drugi dan završavata kad zatrubite i pozovate svoja ljude

Trećeg dana posetite Watling Street Overlook i srešćeta prosjaka Zatražite njegova stvari, ponudite mu pola penija i pristaće Potom idite u Notingham i nađite Loba On se nalazi u Cobbler's streetu dajte mu Marijaninu cipelu koju ste našli u šumi prilikom njenog spašavanja Zauzvrat ćete dobiti srabrni češalj

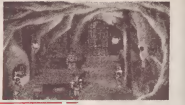
Čatvrtog dana prvo idite u Watling Street Ovarlook i ustrelite šerifovog čoveka Drugo posatite Marijanu koja se nalazi u vrbovoj šumici Dajte joj srebrni čašalj i polovinu smaragdnog srca

Patog dana pre nago što odeta u Watling Straat posatite udovicu i njene sinove Saznaćete nešto Kranite do Watling Street Overlooka vidacate kaluđera kako ide ulicom Treba mu uzati

Druidove reči za Stupid Trees:

Aldar	*Feam*
Ash	*Nion*
Black	*Muin*
Brich	*Beth*
Eldar	*Rula*
Fir	*Ailm*
Hazel	*Coll*
Holly	*Tinne*
Ivy	*Gort*
Oak	*Duir*
Pine	*Ochtach*
Poplar	*Eadha*
Rowan	*Luis*
Willow	*Satile*
Yew	*Idho*

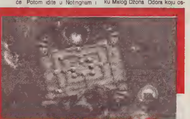
crnu odoru Uperite luk i stralu na kaluđera i on ća vas izazvati na dvoboj Kao oružje konstite motku Malog Džona Odora koju osvojite koristiće vam za druge prilike U Watling Straatu ja pragledajta i pronaći ćata mali instrument Idite do kraja močvare gda traba da upotrabita instrumant Pojaviće sa drugi kaluđar i prebaciti vas ćamcam do manastira Da bista prošli čuvare manastira morate im dati instrument i dragulje i ostala vradne kamenčića Kad udata u manastir prvo posetite igumana koji je u trpezanji Zatim idite do Fulka i oslobodita ga iz tamnice Ponovo nađite igumana koji sa ovog puta nalazi u sobi sa pergamentima i ispijta sa njim vino Zatim traba da uzmeta



Fulkov i Marijanin skrol Marijanin skrol uzimate na sladeći način kad uđete u sobu se pergamentima kliknite kursorom na policu sa skrolovima, da biste ih bliže pogledali, sada kliknita na svaki skrol dok ne nađeta onaj pravi a možate pročitati i neke od skrolova u kojima se nalaze objašnjanja za naredna dalove igra Što se Fulkovog skrola tiće postupak je sladaći prodita iza pahara sa vinom na igumanovom stolu i prospita ga Vino ća sa prosuti svuda po sobi, što ća igumana potrasti, ta će on napustiti odaju pružajući vam šansu da uzmeta Fulkov pergament sa stola Ispitujući skrol o istoriji manastira saznaćata o ukrasu sa grotasknim oblikom koji ja okružan čaličnim vratima To ća vam pomoci da utaknate iz manastira tako što kliknata kurzorom na taj ukras

Šestog dana pre nego što odeta do Watling Straeta posetita udovicu da biste saznali nove vesti U Watling Street Ovarlook ćete opet sresti monaha od kojeg ćate uzati odoru ovog puta braon boja Princip je isti kao i kod prathodnog konfiskovanja odaće, samo ovaj put je to mnogo lakša jer ća vas se monah upiašiti i daća vam odoru Idita do parohije Prvo idita do soba sa vešom i uzmita tri odora Drugo, ispitajta prolaz koji se nalazi iza parohije i zabaležita najkraći put do tajnih vrata Potom pronadite opata i napunite njegovo prazno bure u pabu napijta ga i uzmita mu Puzzla Box koja sa nalazi u spavaćoj sobi, ispod traćeg jastuka na kravetu Idrite do paba i platite opatovo pivo, a prazno bura vratita čuvaru paba Izađita iz paba kroz tajni prolaz koji sa nalazi na kraju paba i odvrnite slavinu na kraju soba Sada nađite tajna vrata koja sa nalaze u čuvarovoj sobi Kad čuvar izađa po pivo uđite u njagovu sobu, ostavita četiri panija na stolu i udite u tunal Iskoristite odoru, koju ste uzeli u vašernici na Trapdoor Kada otvorite tajna vrata idita kroz tunel da bista izašli iz paba Napolju će vas sačakati lično šarif Popričajta sa njim

Tek sadmog dana možate da otvorita Puzzle Box Ključ za otvaranje Puzzla Boxa nalazi se u Fulkovom skrolu Pogledajte u pergament i pročitajte donji deo skrola Dobijena imena upotrabita na Druid Tree, da biste dobili latinsku reč koja ce vam pomoći pri otvaranju Puzzla Boxa Posetite Marijanu u vrbovoj šumici i dajta joj njan skrol Potom treba da posetite Grean Mana kod mudrog hrasta Ako vam udovica prilikom prethodnih poseta nije dala zlatnu mražu, posatite je Zlatna mreža ća vam poslužiti pri hvatanju Pixija (šumski duh), koji će vas upoznati sa Grean Manom Porazgovarajte sa njim i izazvaća vas da odgonetata njegove zagonetke







Evo zagonetki i odgovora

pitanje	odgovor
I am the heart	**Wood**
High born my touch	**Snow**
I am outstretched fingers	**Feather**
Golden treasure	**Beehive**
My first master has	**Fur**
Metal or bone I may be	**Comb**
Not born but from	**Cheese**
I am two faced but bear	**Coin**
I am a windov	**Eye**

Tokom osmog dana prošetajte Watling Streatom i pronadite čoveka po imanu Yaoman Ponudite mu para za odeću Potom idite na vašar i pronadite školarca koji će vam pokazati boja grbova Kad vam da tačne boja grbova (koja možate proveriti u svojoj dokumantaciji) dajte mu Marijanin Hand Scroll Na kraju vas očakuja takmičenja u kojam morate da osvojite zlatnu strelu

Devetog dane morate pobeći od šerifovih ljudi koji će vas napasti u šumi Idite do magičnog hrasta i zatražite pomoć od Green Mana (zato je potrebno znati odgovora na zagonetka) Iskoristite druidovo ime za hrast u Hend Scrollu Pretvorićete se u drvo, a šerifov čovek će proći pored vas. Imate tri načina da dodate do šerifa Prvi da propustite juvelira kojeg sretnete na putu, preobučete se u Yaomana i odete do šerifa Drugi način ne preporučujemo – da juveliru date polovinu smaragdnog srca u zemenu za odeću jer ce u tom slučaju Marijane umrati sledećeg dana Treća mogućnost je najbolje lepo popričajte sa juvelirom i bićete zadovoljni ishodom, a juvelir će biti srećan što je živ Da biste se srali sa šerifom, podmitite stražu jednim penijem Šerifa nagovorite da poda sa vama ili načinite opkladu sa njim dajuci mu tri penija.





Desetog dana treba kao na filmu, da spasete Merijanu U logoru dunite u trubu i dozovite svoje ljude Saslušajte Džonov plan Idite do gostionice i više puta pričajte sa gostioničarem da vas pusti kroz prolaz iza gostionice budite uporni Kada vam dopusti da prodate idite do manastira, a kad stignate u menastir idite dugačkim hodnikom do dvora Kad stignete do ulaza u dvor upotrebite prsten pa zatim udite (prstan dobijate otvaranjam Puzzle Boxa) U dvoru iskoristite deo vatre na prsten Kad spasite Marijanu, nosite je u Willov Grove Upotrebite polovinu smaragda u obliku srca na Marijani i ona će preživeti Ako nemate smaragdno srca ona će umrati, ali i pored toga možete završiti igru Kada je budate spasili dozovite trubom svoje ljude pa izaberite Takov plan i dobro ga obavite

Dvanaestog dana ćate šerifove gonioce nadmudriti kao i prošli put Vitez kojeg sretnete u Watling Streatu je lažni vitez Pričajte sa njim i dajte mu Marijaninu lozinku i shvatićate da je to lažni vitaz te se mašite luka i strele Kad bude pao pretražite ga, naći ćate neoborive dokaze o kovanju zavara protiv kralja Zatrubite i dozovite Malog Džona

Trinaesti dan je poslednji dan igre Ako je Marijane mrtva morate posetiti njen duh u vrbinoj šumici Kad dođete u vrbinu šumicu upotrebite Hand Scroll i pogledejte druidovo ime za vrbu Javiće vam se Marijenin duh od kojeg cete dobiti lozinku koju ćete reći vitazu u manastiru Idite do zida pored kojeg rasta šiblje i iskoristite i tu Hand Scroll i druidovo ime za šiblje Šiblja će toliko izrasti, da se možete popeti uz njega i ući u manastir Jedino što preostaje jeste izvući viteze iz manastira

Ova fantastična avantura zahteva 1 Mb memorije a slika dovoljno kazuju o kvalitetu

Nenad ŠUKALO
Milan TATOMIROV



Pripremio ALEKSANDAR PETROVIĆ

URIDIUM 2

U specijalnom izdanju, specijalna najava specijalnog nastavka legendarne igre

Nekadašnji vlasnici Commodorea 64 i ZX Spectruma sigurno se dobro sećaju manije koje je vladala oko originalnog URIDIUM–a. Skrolovanje je za tadašnje pojmove bilo neverovatno brzo i glatko, neprijatelji raznovrsni a radnje je terala adrenalin da jurne u mozak. Grafički dizajn te igre postavio je nove standarde koje su od tada morali da prihvate svi ambiciozniji projekti svemirskih pucačina. Po prvi put, svemirski brodovi dobili su „metalni sjaj" (naravno u ono vreme sa Commodoreovih 16 boja, to je izgledalo kao revolucionarno rešenje).

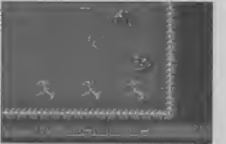
Andrew Braybrook momak koji je sve to smislio, beš kao da je „došao tiho i ušao u legendu" programere video igara. Sada uz mogućnosti koje mu nudi Amiga, Andrew daje sve od sebe da nastavak na Amigi bude još ludi.

Legendarni svemirski brod Mante ponovo je u akciji. Veličina i izgled su skoro napromenjeni što daje starim igračima osećaj da stvarno igraju nastavak URIDIUM–a. Šta reći o neprijateljima? Teško ih je opisati rečima, jer je Andrew proveo nekoliko meseci samo izmišljajući najraznovrsnije oblike, veličine i formacije u kojima se kreću. Naravno, pucačina od koje se očekuje mnogo ne bi bila u stilu 90–tih, da u toku igre nije moguće pokupiti nebrojene dodatke. Andrew je zato osmislio neke zadivljujuće efekte.

Pored klasičnog svemirskog pucačkog dela URIDIUM 2 ima još jedan. Radnja se odvija u PARADROID '90 stilu (još jedna Andrewova igra), pogled je iz ptičije perspektive. Glavni lik je robot koji je izašao iz Mante i treba da raznese sve što mu se pojevi na putu.

Da bi pucačka igra bila uspešna, pre svega mora da bude brza, glatka i raznovrsna. Tako bar Andrew kaže. Zato je najviše vremena proveo u smišljenju programerskih tehnika koje bi omogućile što veću brzinu i kompresovanje podataka. Iako se, po sopstvenim rečima, namučio uspeo je da izvede da igru mogu da igraju i dva igrača istovremeno. ┘











Pripremili GORAN KRSMANOVIĆ I NENAD VASOVIĆ

HISTORY LINE 1914-1918

Igra koja će možda prouzrokovati kašnjenje nekog od sledećih brojeva

Čitaoci koji češće navraćaju u našu redakciju skoro uvek mogu videti sledeći prizor u jednom ćošku prostorije, ze tzv. Jeroušekovom 286–icom, sede dve voštane figura steklastih poglede prikovanih za monitor pred njime. Iz speakera dotična 286–tice povremeno dopire blobotanje i pucketanje. Međutim, pažljiviji posmatrač zamijetiće sitne pokrete prstića dotičnih momaka, dok vešto prebiru po tastaturi i pomiču crvene i žute figurice igre BATTLE ISLE. Neoprezni radoznalci pokušaće da im se obrate i pri tom udariti u golemi zid šutnje. Uporniji će možda biti udostojeni kratkog, brzog pogleda ili čak neodređenog mrmljenja u znak pozdrava, odgovora, psovke, ili reakcije na odvijanja na ekranu. Noćni čuvar uzaludno će pokušati da ih pomakne s mesta, a čistačica su već odavno prestale da im brišu prašinu sa kose.

I taman kada su posle mnogo dana i noći polako počeli da se zasićuju BATTLE ISLE–om pojavljuje se „nastavak". Oči su im ponovo zasijale luđačkim sjajem... (naravno, osobe o kojima je reč potpisnici su ovog teksta.) Juna 1914. godine, pripadnik „Mlade Bosne" (tajne organizacije o čijem postojanju kruže različite teorije) po imenu Gavrilo Princip, izvršio je atentat na prestolonaslednika austro–ugarske imperije Franca Ferdinanda. Sarajevski atentat sigurno je najznačajniji u dosadašnjoj istoriji, iako je, kao što je poznato, bio samo povod (ne i pravi razlog) za Prvi svetski rat. HISTORY LINE bavi se celokupnim tokom Prvog svetskog rata ili, kako su ga u to vreme zvali, Velikog rata.





Pažljiviji čitaoci primetiće sličnost skrinova ove igre i sada već čuvene strategije (i jedne od najboljih igara za dve igrača) BATTLE ISLE. Način igranja (krajnje jednostavno upravljanje koje igraču ipak pruža sve što je potrebno), u potpunosti je preuzet iz BATTLE ISLE. Birate stranu – snage Antante (Engleske, Francuska, Rusija, SAD nas ne pominju) i Sile Osovine (Nemačka i Austro–Ugarska). Izmene godišnjih doba (novost u odnosu na BATTLE ISLE), kvalitet putava i vrsta ostalog terena, mogućnost crpljenja dodatne energije iz gradova, manaversko–taktičke rutine, samo su deo informacija koje stalno morate da imate u glav...

Između borbi možete pogledati naslovne strane tadašnjih novina, dodele medalje, slike i tekstove koji prezentuju tok rata. Igra je napravljena tako da predstavlje pravi strateški izazov, a da u isto vreme buda edukativnog karaktera (postoji specijalni edukativni fajl sa podacima o Prvom svetskom ratu).

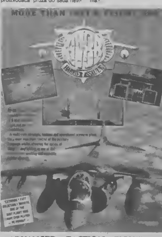
Kao i BATTLE ISLE, i HISTORY LINE 1914–1918 uradila je firma „Blue Byte". Vlasnici Amige već su imali priliku da vide igru, a za PC samo što nije stigla. Igra se isporučuje na šest disketa, a na hard disku zauzima oko 10 MB (za poređenje, kompresovani BATTLE ISLE može se smestiti na dve male HD diskete – otpakovan zauzima manje od 3 MB). ❑



Pripremili GORAN KRSMANOVIĆ I ALEKSANDAR PETROVIĆ

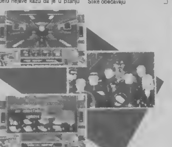
AV-8B HARRIER ASSAULT

Igra pod ovim imenom koju je na tržište izbacio „Domark" predstavlje novu vrstu borbene i vojna simulacije koje prema tvrdnjama proizvođača pruža do sada neviđene mogućnosti Dogfighta (borbe „prsa u prsa") Da li je odzvonilo raznim MiG-ovima i Figterima?



ADVANCED TACTICAL FIGHTER II

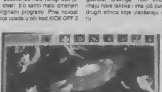
Kada se svojevremeno pojavio prvi deo ove igra bio je neverovatno popularan medu vlasnicima kućnih kompjutera O drugom delu nejave kažu da je u pitanju „jedinstveni spoj arkadne igre i fenomenalne strategije budućih vojnih tehnoloških dostignuća" Slike obećavaju

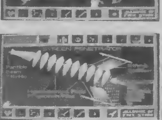




KICK OFF 3

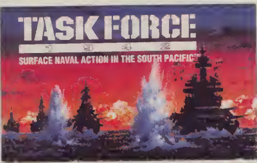
Do pre par meseci KICK OFF 2 je bio neprikosnoveni vladar simulacija fudbala na Amigi Međutim SENSIBLE SOCCER je zapalio igrače širom sveta Zato je Dino Dini legendarni programer KICK OFF-a napravio KICK OFF 3 počevši od nule (drugi deo je u stvari bio samo malo izmenjen originalni program) Prva novost koja upada u oči kod KICK OFF 3 je nov pristup grafici Moguće je izabrati horizontalno ili vertikalno skrolovanje male igrače (kao ranije) ili velike na radaru se vide brojevi igrača i sl Pored toga igrač u trku može da ubrzava i usporave čime se dobije veca mogućnost driblinga novi timovi imaju nove taktike i ima još puno drugih sitnica koje ulepšavaju igru

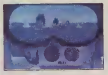




STAR CONTROL II

Najnovija intergalaktička arkadna evantura u izdanju softverskog giganta „Accolade" stavlja vas u ulogu komandante svemirskog broda sa zadatkom da otkrijete sudbinu Zemlje plenete koju ste napustili pre 20 godina Na tom putu (500 zvezdanih sistema sa preko 3000 planete) nailazićete na mnogobrojna rase – uglavnom neprijateljski raspoložene e posebnu pažnju treba posvetiti smrtonosnom Ur-Quan Hierarchy





TASK FORCE 1942

U blizini Gvadalkanala (Solomonska ostrva) vođene su najduža i najsurovije bitke na Pacifiku u modernoj istoriji mornarica. Po mnogim istoričarima ona su preokrenula tok II Svetskog Rata. Tu činjenicu odgovorni u „Microprosa"-u nisu mogli zapostaviti.

FOOTBALL MANAGER 3

U stara vremena kada su našim krajevima vladali Spectrumi, igrači su provodili neograničena količine vremena u ulozi menadžera fudbalskog tima. Igra je bila jadna i bedna za današnje uslove, ali je njena jednostavnost bila zarazna. Drugi deo je prošao nezapaženo, u najnovijem, trećem delu princip igre je naravno, vrlo sličan onom od pre skoro deset godina, grafika i zvuk su daleko bolji, a broj opcija je povećan.

WAXWORKS

Iz firme „Accolade" stiže nam igra za koju tvrde da će „pružiti efekta stravičnija od piknika sa Hanibalom Lesterom (gledali ste film „Kad jaganjci utihnu")". Čitajući testament ekscentričnog ujka Borisa saznaćete da je vaš davno izgubljeni brat blizanac Aleks još živ. Aleks je potpuno zao i pun mržnje, a to je posledica kletve koju je na vašu porodicu bacila zla Ciganka. Dobri stari ujka Boris ostavio vam je viktorijanski zamak pod imenom „Waxworks" i zadatak da samovoljnog brata Aleksa izvedete na pravi put.





ATAC

Godina je 2003. Ujedinjene nacije povele su borbu protiv najbogatijeg i najmoćnijeg čoveka na planeti – šefa narkomafije u Kolumbiji. Kao komandantu specijalnih snaga Ujedinjenih nacija stavljeno vam je na raspolaganje osam aviona F-22 i osam najsavremenijih helikoptera Apache Gunship.



Pišu IGOR BOŽOVIĆ I VUK ADŽIĆ

SHADOW OF THE BEAST III



Predmeti se menjaju sa <Space> Help' konstite kada pogrešite i želite da se vratite natreg bez gubitka energije e 'Escape vam oduzime jedan život

Forests of Zeakroe: Potrebno je neći lobanju šumskog kanannca. Na početku krenite desno Prolaskom kroz faunu šume doći cete do lifta. Popnite sa i pokupite zlato Dalje ćete naići na četiri domoroca Poubijajte ih i nastavite do točka Pucajte u točak i izniveliširte platforme Sada možete da prođete Pokupite bombu Ne pokretnim platformama uništite topove tako što ćete skočiti na platformu i pucati u top s leđa dok se platforma penje Na četvrtoj platformi pokupite ključ i vratite se na prvu. S nje skočite levo do vrate i otključajte ih Krenite dalje desno

Posle prvog učitavanja naići ćete na trojicu letnje obučenih domorodaca, koji vas gađaju kuglama Bombom iz skoka ubijte onog u podnožju, a drugu dvojicu ostavite na miru U pogodnom trenutku prođite ispod njih ne spuštajte se niz merdevine, vac padnite desno Eliminišite sve što se miče, osim simpatične životinjke u kavezu Pronađite pečenje i skinite ga pucanjem Odgurajte ga do stene koja se ljulja i ostavite ga ispod ali ne prelazite polovinu strane jer će pasti na vas Usput pokupite ključ Vratite se skroz levo do živuljke u kavazu otključajte je i brzo bežite na merdevina Pratite je i ubijte još par domorodeca. Stena će ubiti životinju e vi pokupite zleto i skočite na lift bez obzira na šiljke

Lift je moguće kontrolisati hodanjem levo–desno Po uzletanju dovedite ga levo do zida i ispravite Lift će pokupiti stenu koju kada lift stene treba odgurati levo do provalije Gurnite je u provaliju i padnite za njom Sada se nalazite na nekoj napravi, koja se ljulja kako se krećete po njoj Stanite ne ivicu sa leve strane i kada se pletforma nagne skočite ulevo Prođite šiljke i most Nastavite dalje do stene koja će se obrušiti Stigli ste do divljeg šumskog kanennce Ubijte ga i pokupite lobanju

Fort Dourmoer: Tražite buzdovan Krenite dasno i spustite most Nastavite dok ne naiđete ne točak Odgurajte ge do početka nivoa i stavite ga na kola sa "ovnom" za razbijanje vrata. Odgurajte kola desno do vrata Kada ih razbijete ovnom, prođite do kuglice koje ispadaju iz oluka Stanite tačno pored drvenog predmeta o kojeg sa kuglice odbijaju i sagnite se Kuglice će proleteti iznad vas e vi že to vreme uništite taj drveni predmet Sada možete da nastavite bez opasnosti Pokupite zlato i uništite sve leteće napadeče koji izlaze iz rupe u podu

Uđite u rupu i pucajte u mali žuti predmet sa svoje desne strane Kada ga uništite pođite desno i propašćete kroz kanal u prostoriju sa polugom Ne povlečite je Pronađite sto i odgurajte ga do sobe sa polugom Popnite se na sto i povucite polugu Prostorija će početi da se puni vodom Podizanjem nivoa vode podići ćete se do plafona Povucite polugu u gornjem dasnom uglu koja je do sada bila skrivene Kada se smanji nivo vode nastavite desno Pokupite zlato i popnite se ne merdevina Tamo ćete naići na još jedan sto Gurnite ga u rupu Ubijte tipa koji baca burad

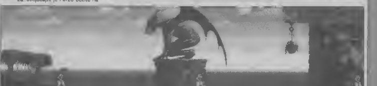
Preskočite rupu i dođite do sanduka na kome piše "Fragile" Gurnite ga u rupu i padnite za njim Sada se nalazite na sanduku on je na stolu a sto na vodi Skočite sa sanduka na sto i pucajte u sanduk On će se raspasti, po njegovim delovima pređite na dasnu obalu Nastavite do bureta Tamo ćete preskočiti bure i rupu pored bureta i videćete crveno čudovište koje upravlja dizalicom Ubijte ga izbegavajući dizalicu Pucajte u čudovište krenite dva korake unazad (do rupe) pa dva unapred pucajte i tako još nekoliko puta dok ga ne ubijete



Popnite se na merdevina i nastavite desno Temo ćete sresti nakog bezglavog ludaka Ubijte ga i uzmite mu buzdovan Sada samo ostaje da pokupite zlato i pobegnate iz zamka Nastevite desno, pokupite zlato pa krenite levo do krvavog bodljikavog klatna Kad klatno krene od vas krenite za njim i preskočite ga Da biste pokupili zlato na smete skočiti na pletformu već ga samo dodirnite u suprotnom klatno će vas pogoditi Vratite se do dizalice i spustite niz merdevina Zatvorite levi poklopac ali *ne* ubijajte zeleno čudovište Popnite se do dizalice Njom pokupite bure i postevite ga na pokretnu traku Potom se učebrite (uđite u bure) Iz bureta pucajte u polugu na zidu se dasne strane Ostatak je vrlo jednostavan

Caves of Bidhur: Treba pokupiti bočicu i ispuniti je tečnošću Početak je krajnje jednostavan sve dok ne dođete do zide sa graname Popnite se do vrha preko nje i idite do gleva koja bljuje vatru Ne ubijajte je već izbegavajući njenu vatru polomite prvo levu, pa desnu nogu stole koji se nalazi ispod Time ste dobili klackalicu Postavite je tako da se njen levi kraj nalazi tačno ispod glave–bljuvačice Pucajte u glavu, a ona će pasti na klackalicu Sada klackalicu odgurajte ulevo dokle možete i popnite se uz merdevine Skočite sa litice ne klackalicu Glava će poleteti uvis i oslobodití pticu u kavezu Pritiskom na dugme popnite se na pticu Sada možete da letite

Odletite gore desno do kreature koja rukama pridržava nekakvu

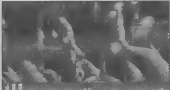




konstrukciju. Spustite se u ponor sa desne strane. Tamo će vas napadati ljudi koji jašu zmajeve. Ubijte onog koji nosi zeleni čekić, uzmite čekić, i letite pored prve i druge platforme (sprata). Odatle idite ka konstrukciji. U njenom sklopu se nalaze skretnice a ne vrhu su kuglice i jedna ručica. Namestite skretnice tako da kugle prođu na drugi sprat, i pustite tri komada povlačeci polugu. Onda namestite skretnica tako da se kugle skotrljaju ne prvi sprat i pustite četiri komada. Spustite se na drugi sprat i siđite se ptice jer je to jedini način da prođete kroz uski prolaz sa desne strane.

Sa druge strane prolaza visoko ne plafonu nalazi se stena. Da vam ne bi pala na glavu krenite malo napred pa brzo bažite nazad i stene će pasti na dodirnuvši vas. Za ovo je potrebno malo vežbe. Sada upotrebite čekić da odgurate stenu preko kuglica. Pošto to nije jednostavno kako izgleda, evo detaljnog uputstva: prvu kuglu odgurajte ulevo dokle god možete, pomerite čekićem stenu nadesno sedam puta, dogurajte drugu kuglicu ispod stene (ona će se sama zaglaviti), pomerite stenu pet puta, dogurajte treću kuglu ispod, pomerite stenu pet puta, onda prvu odgurajte desno ispod stene pa je vratite levo da bi se zaglavila, i ovo ponovite dok stenu ne odgurate skroz desno do zida. Sada možete skočiti na zid preko stene koju ste dogurali.

Tamo ćete naići na zmaja koji će se povući čim se približite. Krenite oprezno za njim jer će se vratiti i napašće vas. Tada brzo padnite nazad ne stenu koju ste dogurali i sačekajte da vam izbljuje vatru iznad glave. Kada zmaj ponovo počne da se povlači napadnite ga pucajuci mu šunkenima u oči (ne pucajte čekićem, jer ga to ne može povrediti). Nastavite ovako sve dok ga ne ubijete. Prođite dalje i pokupite bočicu u laboratoriji. Vratite se do ptice, i njome se spustite do prvog sprata. Nastavite desno. Kada stignete do crvene tečnosti upotrebite bočicu i napunite je.





Nosthomak: Ubedljivo najteži nivo. Cilj je dočepati se dva dijamanta. Krenite desno i stići ćete do jednog "plamenobljuzgača". Da biste ga uništili približite se i čućnite pa se posle jednog bljuzganja uspravite i pucajte. Kada ga ubijete nastavite desno, prođite veliku kuglu, i spustite se niz stepenice, pa niz merdevine. Dole poubijajte čopor slepih miševa ali pazite da ne potkačite sto. Pokupite čekić koji se nalazi na plafonu koristeći policu i sto. Zatim polomite levu nogu stola. Time ste napravili neku vrstu skakaonice. Odgurajte je desno do ponore, pa se vratite do kugle. Pogodite je dvaput šunkenom, pa je onda zaljuljajte čekićem. Skočite na kuglu dok se ljulja pa se nje skočite desno na ivicu. Okrenite se i pogodite je šunkenom dok se ljulja. Ona će pasti, i otkotrljace se niz stepenice.

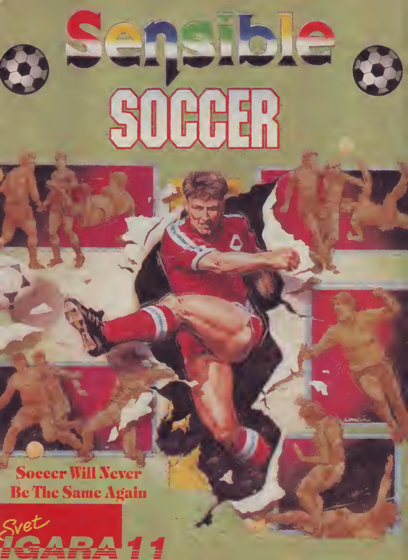
Nastavite dalje do merdevina, spustite se i uđite u kabinu. Dok ste u kabini možete da upravljate malim akvenjumom koji prenosi ribe. Slagalica koju ste prošli omogućuje da saznete kako se ribe međusobno jedu. Cilj je da ribe ispremeštate tako da se međusobno pojedu da biste nesmetano prošli kroz bazene sa vodom. Postoje tri bazena: levi, desni i donji. Malu ribu iz levog bazena premestite u donji, i nju će pojesti riba list. Nju premestite u levi bazen. Preživelu ribu premestite u donji bazen. Nju će pojesti bodljikava riba. Premestite bodljikavu ribu u desni bazen i od svih riba će preživeti samo dugušasta riba koja vam ne može ništa. Sada pomerite akvenjum do table ne kojoj piše "Exit" (gornji desni ugao). Popnite se uz merdevine i prođite kroz sva tri bazena. Kada ulazite u bazen nemojte skakati jer ćete se nabosti na šiljke koji vam momentalno oduzimaju jedan život.

Idite sve do rupe. Propadnite i tamo ćete videti veliku kuglu koja se skotrljala niz stepenice. Ukoliko ona nije tamo verovatno skakaonicu niste odgurali sasvim do ivice. Siđite niz merdevine sa svoje desne strane, i upotrebite čekić da odgurate veliki kazan skroz levo. Gurnite kuglu u peć. Siđite niz merdevine i idite desno do rupe u koju možete da upadnete jer je plitka. Popnite se do ručke. Ne povlačite je. Upotrebite čekic da zaljuljate šiljke koji vise sa plafone. Kada ih zaljuljate pucajte u njih šunkenima tako da padnu na levu stranu i zatvore rupu. Povucite ručicu. Time je peć počela da se zagreva i iz nje će početi da curi istopljeno gvožđe, na koje ne smete da stajete jer je usijano.

Sačekajte da gvožđe počne da topi led u kome je zarobljen dijamant. Skočite na led dok se topi sa njega desno gore i povucite ručku. Time ste isključili laser koji vam je onemogućavao da prođete. Sačekajte deset–petnaest sekundi da se gvožđe ohladi. Skočite dole, pokupite dijamant i prođite do drugog leđenog bloka. Ako ga razbijete drugi dijamant će pasti na zemlju i naprsnuće. Da se to ne bi desilo, stanite ispod zaleđenog dijamanta i pucajte u led. Kada se led razbije dijamant će pasti pravo u vaše ruke.

Sada ste spremni da se suočite sa Maletothom.

Odziv čitalaca na konkurs za kompletno rešenje igre SHADOW OF THE BEAST III bio je ogroman. Čak se pitamo, kako je bilo tako puno pitanja u „Šta dalje?" Tekst koji objavljujemo učinio nam se najcelovitijim, ali vredi spomenuti i ostale autore koji su poslali svoje priloge: *Slobodana Macedonića, Milana Tatomirova, Nenada Šukale, Dragana Ignjatovića, Radisava Osmajića, Branimira Potočnjaka, Bojana Spasića, Miloša Pavlovića, Ivana Romanića, Igora Čajića i Nenada Markovića.*


Sensible
SOCCER
Soccer Will Never
Be The Same Again
Svet
IGARA 11